JEU DE RÔLE MAGAZINE N° 60

HIVER 2023 | 12 €

JEU DE RÔLE MAGAZINE

DOSSIER

L'Aventure avec des figurines

SCÉNARIOS

Peaky Blinders
Warpland
Frostgrave
Ranger of Shadow deep
Savage Core

INSPI

The Goddamned
Swansong
Servir froid
Sicario
Le monde de Clovis

LES LAMES DU CARDINAL

BRETTEURS & COMPLOTEURS À LA SAUCE ELDER CRAFT

RETOUR SUR :

TORG ETERNITY / IRON KINGDOMS REQUIEM / L'ŒIL NOIR : LA VOIE DES HÉROS / DARK CRYSTAL / TROUBLESHOOTERS : LES RISQUE-TOUT / ALICE IS MISSING / LE DILEMME DU ROI ...

ASPIRINE LE JDR S'EST-IL ASSAGI ?

L 17843 - 60 - F: 12,00 € - RD

N° 60 | CH : 19FS | BEL/LUX : 12,90 € - Décembre 2022-janvier-février 2023

HAWKMOON
HAWKMOON
HAWKMOON
RÉSISTANCE
HAWKMOON
MANUEL DES JOUEURS
HAWKMOON
DANS L'OMBRE DE L'EMPIRE
titam-france.fr
DISPONIBLE EN BOUTIQUE !
Département des sombres projets

JEU DE RÔLE MAGAZINE

EDITO

Salut chers lecteurs !
Après des mois à subir les conséquences des hausses répétées des prix du papier, JdR Mag fait un pas de côté !

Nous décidons de quitter les kiosques, pour un temps. Ce n'est pas de gaieté de cœur puisque nous portions fermement l'étendard du JdR au sein de la culture pop présente dans ces points de vente. Et nous n'en étions pas peu fiers. À l'avenir, si nous voulons continuer à le faire, il nous faut laisser passer l'orage, quitte à revenir en kiosques dans quelques mois.

La revue restera exactement la même, publiée avec régularité chaque trimestre, à cela près que nous ouvrons à nouveau les abonnements. Nous lancerons bientôt une offre sur une plateforme de financement participatif. Vous pourrez toujours nous trouver en boutiques spécialisées et sur notre site : www.titam-france.fr.

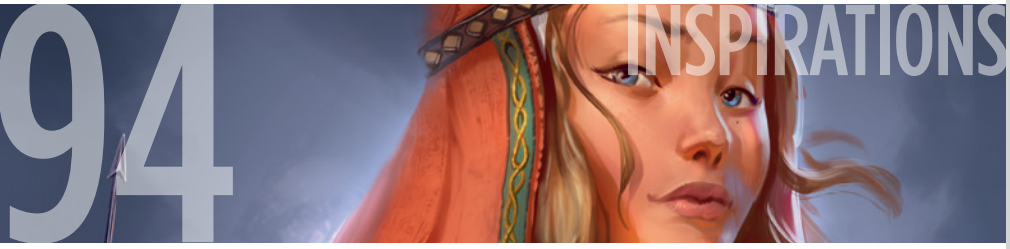
Bref, on se repose dans un coin afin de refaire nos listes de sortilèges, de boire quelques potions, et on repart à l'attaque !

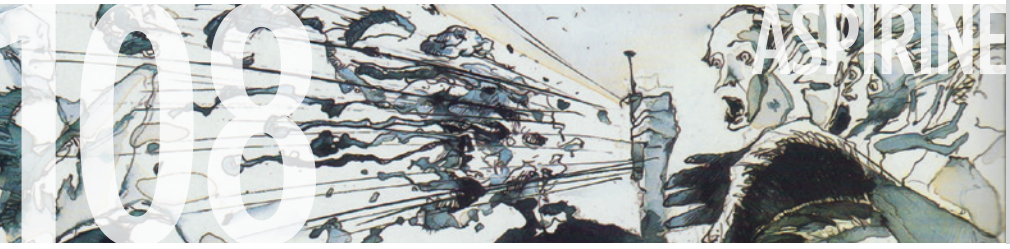
Bien ludiquement,
Jawad Boukhari

Jeu de Rôle Magazine est publié par Titam, 95 rue Sedaine, 75011 Paris.
N° 60, hiver 2023.
Direction de la publication : Jean-Luc Boukhari
Président d'honneur : Guillaume Besançon
Direction artistique : Sébastien Lhotel
Rédacteur en chef : Sébastien Célerin
Secrétaire de rédaction : Nicolas Bernard
Relecture : Ludovic Chevalier et Nicolas Dausse
Fabrication : centSucres
Couverture : © 2022 Elder Craft/Les Lames du cardinal - Illustration par Johann Blais
Ont collaboré à ce numéro : Nicolas Bernard, Vincent Blanchard, David Camus, Pierre-Olivier Cervesi, David Chapoulet, Arnaud Cuidet, Nephtali Dahan, Éric Dedalus, Maxime Deschamps, Fabien Fernandez, Patrick Janniaud, Grégory Jonik, Rémy Lucot, Florent Martin, @Mlapasta, Édouard Rosset-Lanchet et Nicolas Tauzin.
Contact : http://titam-france.fr/contact/ ou sur notre page Facebook : *www.facebook.com/JDR.magazine*
Imprimerie : Imprimé chez Jouve Print à Mayenne (France)
Diffusion Presse : MLP, 55 Boulevard de la Noirée, 38070 Saint-Quentin-Fallavier
Diffusion Boutique de jeux : Novalis, 91 rue Tabuteau, BP 245, 78532 Buc Cedex. Il faut demander Lionel au 01 84 73 09 21 ou via lionel@novalisgames.com.
Toutes les illustrations sont ® leurs auteurs et éditeurs.
Les manuscrits et illustrations non-sollicités ne sont pas renvoyés.
Toutes les illustrations originales et les noms des produits mentionnés sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Toute reproduction ou diffusion, même partielle, est interdite sans accord écrit de leur éditeur.
Certificat d'inscription CPPAP : 0223K89640
Dépôt légal : à parution

ERRATA 59

Dans l'article *The Sandman* paru dans la rubrique Inspirations du N°59, p. 107, il fallait lire *Cultes Innommables* à la place de *Cultes Effroyables*. Il s'agit d'une petite confusion avec *Aventures Effroyables*.





5 NOTULES LUDIQUES
12 Billets d'humeur

14 ENTRETIEN
14 Rencontre avec les Lames du Cardinal
19 Rencontre avec Patrick Janniaud
22 Rencontre avec Donjon Papier Dragon

25 DOSSIER
25 L'Aventure avec des figurines
28 Exploration mystique dans la cité des glaces
30 Enfoncez-vous dans l'Ombrefosse
32 Combat tribal sous l'Atlantique
34 Un jeu de JdR dans votre jeu d'escarmouche

36 ON Y A JOUÉ, ON A AIMÉ !
36 Torg Eternity
41 L'Œil noir : La Voie des héros
44 For The Story : Audimat
45 For The Story : Le Casse de trop
46 Alice is missing
49 Troubleshooters : les Risque-Tout
54 Dark Crystal
58 Iron Kingdoms Requiem
62 Périls dans les Contrées de Titan
64 Le dilemme du roi

68 SCÉNARIOS & AIDES DE JEU
68 Scénario Frostgrave : Le Jardin de glace
70 Scénario Ranger of Shadow Deep : Terreur en sous-bois
72 Scénario Savage Core : Hyplios est cerise
74 Scénario Peaky Blinders : Division Bell
83 Scénario Warpland : La Forteresse du mont Warp

94 INSPIRATIONS
94 The Goddamned
96 Swansong
98 Servir froid
100 Sicario
102 Clovis

108 ASPIRINE
108 Le JdR s'est-il assagi ?
114 Vous entrez dans une auberge ep. 11 - La reine des karen

SHAAN
LE JDR AU XXIe SIÈCLE

On ne présente plus *Shaan* dont la seconde édition au background fouillé et aux *game design* exigeant. *Shaan Renaissance* est plus qu'un simple jdr grâce à son *website* ergonomique et aux options nombreuses que permettent ses aides de jeu. En ligne, un abonnement permet de soutenir le développement par les auteurs de ce nouveau jeu dans l'univers d'Igor Poulouchine.
Et ce n'était qu'un commencement.

- *Shaan Arena* est jeu sur navigateur qui propose de jouer un groupe de trois personnages en solo ou en multijoueur (soit en coopération, soit en opposition contre trois autres personnages). Il s'agit de résoudre un scénario dans une arène qui accueille au moins cinq situations à résoudre dans un temps limité. Le système de résolution est celui du JdR. Il permet de faire évoluer ses personnages d'une arène à l'autre, d'améliorer son équipement, de mettre en place des combos entre ces trois personnages, etc. La démo permet de s'immerger dans une scène de la BD *La Cité du Bonheur* en mode coopération.

- Quoi ? Une BD ? Eh, oui ! *La Cité du Bonheur* est parue il y a peu chez Drakoo. Elle met en scène quatre ados dans une cité abandonnée à une jungle par l'administration héossienne depuis la Révolution. Si le succès est là, il y en aura d'autres tomes, alors… Foncez l'acheter !
- Mais ce n'est pas tout ! Après le *Manuel d'itinérance* (le livre de base) et la grande campagne Le *Feu sous la Glace*, Julien Bès, Vincent Lelaveche, Matt le Chacal et Igor travaillent sur un *Manuel d'influence* qui proposera une autre façon de jouer dans cet univers, le reflet de l'évolution de la pratique des auteurs. Davantage basé sur l'improvisation, avec des personnages de plus haut niveau qui influencent la géopolitique, cet ouvrage proposera des outils supports à l'improvisation, des générateurs de scénarios, de ville, de paysages et d'historiques, ainsi que des partis politiques, des guildes, des sociétés secrètes ou encore des créatures légendaires.

- Enfin, *Par-delà les Rivages* et *Générateur de campagne* sont également en préparation. Le premier traitera des autres continents de Héos avec de nouvelles races, de nouveaux peuples et de nouveaux modèles de société. Le second est astucieux système de création de cadre. Le lancé d'une douzaine de dés permettra grâce à leurs positions, couleurs et valeurs de dessiner une carte d'aventure et de révéler des factions ayant un rôle de sauveur, bourreau, victime ou observateur. Un générateur de situations entre ces dernières permettra de dresser un cadre de campagne à la volée. Ce *game design* pourrait devenir un outil numérique sous la forme d'une application liée à l'abonnement web dédié à cet univers.

APOCALYPSE POÉTIQUE

Après les succès de *Paleomythic*, et surtout *Warpland*, les petits gars de Pattern Recog Editions prépare un nouveau bijou : la traduction d'*ARC Doom* un JdR philippin confrontant des personnages à l'inexorable horloge de l'Apocalypse. Plein de poésie, d'espoir et d'héroïsme, malgré un thème qui peut sembler sombre, le jeu est magnifiquement illustré et remarquablement mis en page.

DUNGEON WORLD ET SES VILLES QUI VOUS VEULENT DU BIEN... OU PAS.

Deux nouveautés chez *Design By Acritarche*.

- Le supplément plébiscité par les joueurs *Impitoyables Bourgades*. Sur le modèle de *Terres Sauvages*, il s'agit d'un générateur de villes et de villages pleins de mystères et de danger et donc de jeu. Utilisable avec n'importe quel jeu med-fan, il s'agit d'une efficace boîte à outils.
- L'autre gros morceau attendu par les souscripteurs est *Horrifique*, le jeu sans préparation d'horreur lovecraftienne. Le prototype aperçu à Octogones a suscité notre curiosité.

DES ANNEAUX MAIS UN SEUL JDR POUR LES GOUVERNER TOUS

Edge Studio reprend du poil de la bête, notamment avec la sortie de la deuxième version de l'*Anneau Unique*. Rappelons que ce JdR est le plus efficace tant par ses règles, ses illustrations et ses propositions ludiques pour la mise en scène d'un voyage... Bref, la production commerciale qui respecte le plus l'œuvre de Tolkien. Après une *Boîte d'Initiation* qui fut rapidement en rupture de stock, l'épais bouquin de base est désormais disponible.

UN JEU TRIBAL

Passé sous nos radars, nous tenons à vous parler d'un jeu aussi surprenant que prenant. Écris et illustré principalement par Xavier « Tikokh » Brault, Okimba est un jeu de tribus, de voyages, de quêtes et de survie. Son auteur à la passion contagieuse nous y présente un continent surprenant, divisé en douze régions aux cultures et aux écosystèmes uniques. Les PJ devront s'y entraider pour survivre aux dangers de ce monde shamanique.
Le jeu (financé en 2021) s'enrichira de nouveaux suppléments. Le Codex de Moukoubé développera la région du désert. Caravane sera un long scénario promettant aventure et émotion. Comme son nom l'indique, l'intrigue est liée au destin d'une caravane que les PJ ont rejoint pour une destination commune mais avec des objectifs différents.

L'AVENTURE DÉCEMBRE 2023

ADVENTure Calendar (le Calendrier de l'AVENTure, en français dans le texte) est donc un calendrier de l'avent qui s'achève alors que ce numéro est en boutique, mais un *late pledge* sera ouvert pour les retardataires. Il propose une aventure complète en quatre sessions de jeu (une par semaine) à vivre en décembre 2023 avec les figurines découvertes au sein de ce calendrier.
Vous y découvrirez en effet vingt-quatre figurines uniques (dont un Boss épique le 24 décembre) et du matériel supplémentaire à collectionner et à réutiliser dans vos propres campagnes, comme des fiches de montres, des *battles maps*...
Une version digitale en français sera disponible dès le lancement de la campagne Kickstarter. La version physique en français fera l'objet d'un palier spécial impliquant un nombre minimum de contributeurs francophones.

RUMEURS DE TAVERNES

Agate sur un plateau

Le jeu de plateau *Chronicles of Kaan* développé par Mighty Board se déroule dans *Eana*, l'univers de la gamme *Dragons* d'Agate Studio. Ce dernier assure la version française des règles et du matériel de jeu.

Les Royaumes d'Aciers

Le financement pour *Iron Kingdoms : Requiem* a été une réussite et a permis un retour en fanfare de cet univers pour la communauté francophone. Normalement à cette heure, les PDF ont tous été livrés aux souscripteurs et devraient être même partis chez l'imprimeur. La suite de la gamme est en préparation, avec tout d'abord le *Monstronomicon* mais sans doute d'autres surprises.

Elder Craft en livre audio

Les *RPG Books* d'Elder Craft arrive en audio livre.

DU NOUVEAU AU SCRIPTARIUM

Outre la réédition des *Miroirs des Terres Médianes* (et on est bien content de savoir que le projet est toujours d'actualité), une nouvelle campagne pour le jeu *Rêve de Dragon* est arrivée en financement participatif (sur le même modèle qu'*À la Claire Fontaine*).
Cela ne chôme pas donc pas dans le *Scriptarium* car plusieurs produits sont en préparation :

- Pour *Défis Fantastiques, le jeu de rôle*, un nouveau supplément de contexte, *Voyages en Terre d'Arion*, est déjà dans les bacs. Il contient tout ce qu'il y a à savoir sur la région d'Arion, une belle carte (format A2), ainsi qu'une mini-campagne. Le prochain supplément sera *L'Ombre d'Elim*. Cette campagne est d'ores et déjà en relecture. L'écran, très attendu, est en cours de réédition.

- *Stellar Adventures : Défis Stellaires* est en approche ! Préparez-vous à vous immerger dans un univers de pirates de l'espace, de créatures reptiliennes et de lasers. Pour les amoureux de *Défis Fantastiques*, il s'agit d'une excellente déclinaison *space-op'*.
- Le tome III des *Pérégrinations d'un Voyageur Onirique*, suite du *Bal au Pont* et *du Dîner de Conques*, dans l'univers de *Rêve de Dragon* est en préparation. Joie !

Avec Gallimard Jeunesse, arrive bientôt *Loup Solitaire* 6 à 8, ainsi que *Défis Fantastiques 8 : la Nuit du Nécromancien* et l'inédit en français *Secrets of Salamonis* par Steve Jackson. C'est maintenant à la série *Défis et Sortilèges* d'occuper les moines copistes et traducteurs du Scriptarium : nouveau logo et les 4 premiers tomes sont en préparation.

COMME IL FAUT !

Château Falkenstein, le jeu de rôle *steampunk* qui ne manque pas de panache, voit sa gamme enrichie d'un nouveau supplément.
Débloqué lors du financement de la gamme, *Comme il faut !* arrive mi-janvier. En sus des us et coutumes de la bonne société de Nouvelle-Europe, vous y trouverez des règles alternatives, des clarifications techniques, ainsi que des développements concrets sur l'usage de la thaumaturgie.

DE NOUVEAUX HÉRITIERS

Les Héritiers au Département des Sombres Projets s'enrichiront de trois suppléments.

- *Le Carnet des 5 saisons* réunira les cinq livrets saisonniers du financement participatif qui sont déjà disponibles en PDF. Huit portraits de PNJ, quatre aventures prêtes à jouer en dehors de Paris, ainsi qu'une nouvelle faction liée à la mystérieuse cinquième saison seront ajoutés. Quel programme !
- Un supplément dédié à la magie et aux secrets de l'univers est en outre en développement. Rédigé à 95 %, il achève sa phase de beta test et paraîtra d'ici l'été.
- Suivra alors le premier tome de la campagne qui devrait paraître en 2023.

LES VOYAGEURS DES LIVRES

Les XII Singes préparent de nombreux projets de jeux enthousiasmants. L'un d'eux a fortement attiré notre attention : *Babel !*
Dans ce JdR, les joueurs incarnent des *Biblionautes*. Bien que simples humains, ces derniers ont développé la capacité tout à fait exceptionnelle de voyager physiquement dans les œuvres littéraires. Cela leur permet d'intervenir dans ces mondes et de les changer et même d'impacter la réalité dans son ensemble. Pour se rendre dans le monde d'une œuvre, les personnages passent par la Grande Bibliothèque, un endroit hors de l'espace et du temps qui contient tous les écrits depuis le début de l'humanité.
La gamme sera composée de :

- *Babel*, le livre de base qui contiendra les règles, l'univers et un scénario ;
- *Fables*, un livre qui contiendra plusieurs scénarios et synopsis ;
- *Ex-Libris*, qui se concentre sur les Ex-Libris, des personnages fictifs qui se sont échappés de leur livre pour rejoindre la réalité ;
- *Lorem Ipsum* décrivant les contrées qui entourent la Grande Bibliothèque ;
- Des accessoires de jeu (notamment un deck de cartes utiles en aide de jeu).

L'auteur de ce jeu surprenant n'est autre que Julien Clément, auteur de *Terra Incognita* jeu ô combien réussi et riche. Christophe Swal, illustrateur de bande dessinée, illustrera le jeu. La précommande participative est prévue pour la fin mars 2023.

DES SAMOURAÏS EN D20

Aventure à Rokugan revient pour la 5e édition du plus célèbres des JdR. Cet épais livre de règle revisite les jets de sauvegarde et les *feats* à la mode *melting-pot* extrême-oriental fantastico-médiéval. Les guerriers du Crabe sont dotés de plusieurs subtilités qui modifient leur *gameplay*. Les enquêteurs du Dragon sont des bardes originaux, très enthousiasmants à jouer. Bien loin d'un simple copier-coller du *Players Handbook*, il s'agit d'un jeu D20 original et savoureux.

RUMEURS DE TAVERNES

Révolte contre l'Empire Ténébreux

***Hawkmoon*, le nouveau jeu du Département des Sombres Projets, est en boutique. Motorisé par une nouvelle mouture du *Choice Your Dice System* et orienté groupe de résistants le jeu est solide et inspirant. Une valeur sûre.**

La nuit n'est pas finie

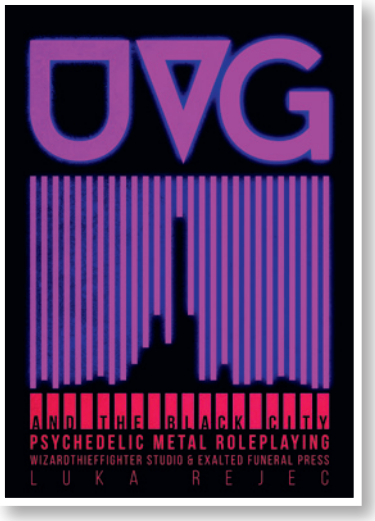
**À peine NOC refermé et l'esprit encore émerveillé par les enjeux, le background fouillé et les secrets de cet univers, qu'un recueil de quinze scénarios et quatre configurations est annoncé. Cet épais supplément est attendu au premier semestre.
Les auteurs nous parlent en outre de *Visions*, un magnifique recueil d'illustrations.
Pendant que nous jouerons ces scénarios, les *playtests* du tome II des *Lueurs obsidionales* se poursuivront.
Sethmes a d'autres projets :**

- ***Diktat* le jeu de plateau situé dans l'univers de NOC ;**
- **une soirée enquête ayant pour contexte les coulisses du pouvoir américain en 1960 ;**
- ***Noun*, un *stand alone* pour *Kémi*, développe la facette occulte du Double Pays. Une série de scénarios lève progressivement le voile sur cette nouvelle ère.**

Brancalonia est arrivé

**De la 5e édition bien *gritty* à la sauce *fantasy* spaghettis.
C'est en boutique, et ça ravigotte.**

ULTRAVIOLET GRASSLANDS AND THE BLACK CITY

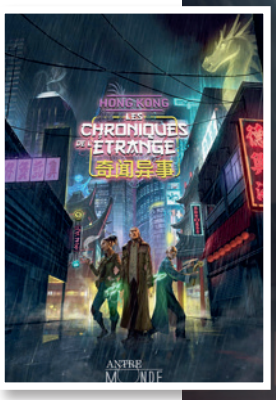


Ce *road trip heavy metal* à la Moebius de Luka Rejek est une aventure psychédélique qui reçut l'Ennie Award GOLD des meilleures illustrations intérieures. Déjà traduit en espagnol, portugais et allemand, il arrive sous nos latitudes chez Odonata éditions.
Ce JdR nous plonge dans un étrange voyage à travers des steppes mythiques à la recherche du temps perdu, de l'espace brisé et des riffs profonds. *The Ultraviolet Grasslands and the Black City* est un livre de jeu de rôle mi-décor mi-aventure et mi-voyage épique. Oui, ça fait trois « demis », mais on vous a dit que c'était psychédélique alors faîtes un effort. Une opération participative est prévue pour son lancement fin février.

LES CHRONIQUES DE VAELRAN

Aux yeux des peuples, l'Ordre des Chroniqueurs n'est rien de plus qu'un groupe de journalistes dont la vocation est de raconter l'Histoire de Vaelran. En secret, ses membres sont des agents œuvrant pour les volontés de la magnifique reine Lilith, éclairée et immortelle. Dans les arcanes du monde, vos PJ étendront l'emprise majestueuse et manipuleront les événements de Vaelran. Leurs chroniques seront les histoires écrites pour dissimuler leurs actions.
Ce nouveau JdR prend place dans un XIX[e] siècle où les disciplines magiques sont une science appelée arcanologie. Celle-ci infuse d'ailleurs toute la société, ayant aisément surpassé toutes les autres technologies, au point de parfois les remplacer. Un livret de découverte est attendu pour début mars.

FAT-SI, LA TÂCHE EST ARDUE MAIS LE MONDE DÉPEND DE TOI



Grâce au JdR des *Chroniques de l'Étrange*, il est enfin possible d'arpenter les rues peuplées de démons chinois et d'exorcistes talentueux des romans de Romain d'Huissier. Ce dernier et Cédric Lameire (*Knight*...) signe ce pavé de 500 pages magnifiquement illustré par William Bonhotal, Xavier Colette, Prospass, Lionel Prats et bien d'autres talents. Outre ce livre de base, la gamme propose un écran rigide en trois volets au format paysage, des dossiers de personnages rappelant l'ensemble des règles et permettant aux joueurs de gérer leur héros.

LES MYTHES DE LOVECRAFT

Dans sa demeure de R'lyeh, le défunt Cthulhu attend en rêvant.
Et pourtant, il semble que depuis quelques années, H.P. Lovecraft et ses créatures ne dorment pas du tout. Le JdR, le cinéma, les jeux vidéo, les bandes dessinées débordent en effet de tentacules et d'autres appendices chtoniens.
D'où viennent ces créatures ?
Qui sont leurs créateurs ?
Un collectif d'auteurs (Jérôme Bouscaut, Arnaud Delalande, Alex Nikolavitch, Romain Estorc, Christophe Thill, Simon Cavalié, Samuel Tarapacki, Julien Pirou, Vincent Lelavechef, Nathalie Zema, Sandy Prou-Laujac et Bénédicte Coudière) s'attaque au Mythe dans sa diversité au travers de nombreux articles.
Aux sources de l'horreur se trouve bien sûr l'écrivain, mais également d'autres esprits présentés dans cet ouvrage, tels que Clark Ashton Smith, Lord Dunsany, Frank Belknap Long ou encore Catherine L. Moore. Tous ont contribué à étoffer la liste des avatars principaux de l'œuvre, comme Dagon, Yog-Sothoth, Nyarlathotep et bien sûr Cthulhu. Tous sont réunis dans un bestiaire illustré.
Pour les fans du mythe que nous sommes tous, chez Ynnis Editions.

VERS DES TERRES PLUS DU TOUT IGNORÉES

En cette fin d'année, arrive en boutique des recueils de scénarios pour la seconde édition de *7e Mer : L'Héritage des Drachens* et *Vers des Terres plus ignorées*. Agate Studio a également achevé la traduction du livre de base de *Cathay*, le *spin-off* extrême-oriental du jeu, ainsi que de *Cities of Faith and Wonder*. Reste les phases de relecture et de maquette sur ces deux beaux projets dont on devrait entendre parler en 2023 avec de nombreuses surprises.

RUMEURS DE TAVERNES

Insectopia, le retour

Une nouvelle édition du livre de base est prévue pour février 2023. Les remaniements concernent les règles avec plein de d'ajustement et une proposition de jeu avec des dés à 10 faces plutôt que le sac de Blattes (une hérésie ?).
Pas d'inquiétudes, tous ces changements sont compatibles avec les suppléments déjà sortis et à venir.

Dystopia

Jeu d'anticipation richement illustré, la livraison de *Dystopia* est imminente. Si les thèmes tels que l'eugénisme, le transhumanisme, l'avènement des machines et le cyberpunk apocalyptique vous intéresse, le jeu est prometteur. Vous pourrez voyager au cœur de trois grandes civilisations interdépendantes où la survie du plus grand nombre repose sur un équilibre fragile. L'année 2620 vous ouvre les bras.

BILLETS D'HUMEUR

« La définition du "billet d'humeur" que l'on a communément est celle d'un article d'opinion, souvent court et généralement en première page dans la presse, qui présente de façon sarcastique ou humoristique un événement ou un sujet d'intérêt général susceptible d'attirer l'attention du lecteur, d'apporter une piste de réflexion. Il est par définition le lieu de l'indignation, du coup de colère. L'auteur du billet prend parti. Le ton peut être volontairement excessif, voire violent, afin d'en renforcer l'impact, puisque la quantité d'informations est telle que l'outrance semble nécessaire pour qu'un message soit remarqué. C'est une prise de parole individuelle – ou collective encore que sous un même pseudonyme – qui porte la marque d'un auteur. Le billet d'humeur est parfois proche en longueur de la chronique mais l'auteur y est plus présent. L'un comme l'autre peuvent appeler une réaction. Le lien fort avec le lecteur relève de la complicité. Celui-ci suit un chroniqueur et vient là pour rechercher sa marque, mélange de vision et ton. »

– Les Cahiers de narratologie

Humour et modernité dans les littératures de langues romanes du XIX[e] au XXI[e] siècle (2013), par Christine Di Benedetto, Maître de Conférence à l'Université Nice-Sophia Antipolis

ARNAUD CUIDET

POURQUOI JE SUIS DÉÇU PAR LES JEUX FRIA LIGAN

Cela fait maintenant environ six mois que je joue à *Mutant Year Zero*, sans grande conviction. Je suis en train de bouquiner *Forbidden Lands*, et je note que je grogne au moins une fois à chaque chapitre. Cependant, en comparant ces deux jeux (même éditeur, et à peu près même conception), j'ai compris ce qui ne me convenait pas : il n'y a pas d'enjeux.

Que ce soient les secteurs spéciaux de *Mutant Year Zero* ou les sites d'aventures de *Forbidden Lands*, ils sont avant tout décrits comme des décors et des évènements à faire vivre aux PJ (cela me rappelle cette analyse selon laquelle les MMORPG sont conçus comme des parcs d'attractions). Il n'y a ni vision d'ensemble de l'aventure, encore moins d'une campagne et en tout cas pas d'enjeu. Dans *Mutant Year Zero*, que se passe-t-il si les PJ échouent à sécuriser l'accès à la station d'épuration de l'eau ? Pas grand-chose. Et s'ils parviennent à s'allier avec les occupants ? On ne sait pas. Ça n'est pas seulement une question de préparer ou d'improviser, c'est tout simplement qu'en absence d'enjeux, les choix des PJ n'ont aucune conséquence, et donc aucune importance.

CONSCIENCE

Certaines personnes ont le don de me rendre dingue.

J'expliquais à l'une d'entre elles en quoi consistent les grandes étapes théoriques et admises de la création d'une histoire.

Sa réponse négligée fut, à peu de mots près : "bof ! Moi, je t'en ponds une en cinq minutes, si je veux".

Arrogance, voilà bien un des grands maux de nos sociétés modernes…

Très bien, jouons le jeu. Je la mets au défi de m'en "pondre" une d'ici une heure. Mais attention, un truc sympa et évidemment exploitable, car on parle bien de JdR hein ?

Bilan :

J'attends toujours son fabuleux synopsis (et elle ne m'adresse plus la parole au passage).

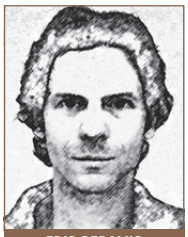
Conclusion : vous êtes un génie, et il vous suffit d'un quart d'heure pour rameuter les grands pontes des plateformes de streaming ? Tant mieux pour vous !

Moi, je ne compte plus les mois, les semaines qui me conduisent à élaborer des scénarios à peu près plausibles et cohérents, mais je peux me vanter d'une chose : je garde la conscience de n'être pour ainsi dire rien dans le multivers de la création et un seul adjectif résonne haut et fort dans mon cerveau. Laborieux.

Votre serviteur.

RÉMY STORYTELLER LUCOT

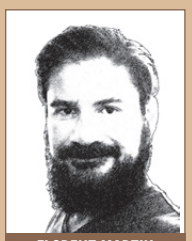
LE JEU DE L'ÉTERNEL RECOMMENCEMENT



ERIC DEDALUS

Les joueurs se retrouvent autour d'une table, ronde ou non, pour y faire vivre un imaginaire commun qu'ils habitent. Il y a fort longtemps de cela, de lointains ancêtres se réunissaient autour d'un feu où s'élaboraient les premiers mythes de l'humanité. Le bois, enflammé ou assemblé sous forme de table, traverse les millénaires comme l'élément central de la réunion des imaginaires, et le jeu contemporain de se faire l'écho de l'aube des temps. J'aime envisager l'idée que dans chacune de nos parties se joue l'éternel recommencement de la fondation de l'humanité.

I SEE YOU![1]



FLORENT MARTIN

Il n'est plus rare de trouver des jeux de rôle sur les étals des magasins de grande distribution, ainsi que dans les GSS[2] Produits Culturels (FNAC, Cultura, ou les espaces culturels des E. Leclerc). Et pas forcément les jeux les plus populaires. J'ai ainsi été surpris de trouver un *KULT : Divinité Perdue* et un *Tales from the Loop* trôner à côté de la gamme *Donjons & Dragons*, dans un Cultura… Sans parler de votre magazine préféré, que je trouve régulièrement à Auchan, Géant Casino, Intermarché, ou dans la libraire Richer à Angers. Voilà qui est dit, histoire de positiver un peu, les billets d'humeur étant parfois assimilés au « coin des râleurs ». Il n'y a plus de doute à avoir : le JdR bénéficie aujourd'hui d'une visibilité inédite, y compris lors de son âge d'or.

1 : Référence à Predator, *pour les distraits.*
2 : Grandes Surfaces Spécialisées.

ACHETER DU SAPIN EN 2022

J'ai récemment été séduit par *Awaken*. Grâce au soutien de 194 personnes, la gamme a été intégralement traduite et complétée par une campagne de création française. Malheureusement, pas de nouvelle des auteurs, et le financement VF a rencontré un succès confidentiel. L'avenir de ce JdR me semble donc incertain.
En effet, si les traductions se succèdent et les productions maison qui les accompagnent sont rares. Alors, quand il n'y a plus de matière à traduire, ça sent le sapin…
Heureusement, le JdR permet de profiter d'un univers pendant des années, pour peu que l'on s'en donne les moyens.

NICOLAS « YODAMISTER » TAUZIN

Donc, si vous voulez qu'un JdR (sur-)vive, vous savez ce qu'il vous reste à faire : achetez, jouez, communiquez et proposez vos productions dans *JdR Mag* !

NICOLAS BERNARD

LA FLAMME DANS LES YEUX

Nos confrères de Casus parlent toujours de transmettre la flamme. Eh bien, je l'ai vue ! Oui ! Je l'ai vue cette *Flamme*. Quand Othon du 93 a fait un club JdR au lycée, et qu'il nous a invités pour la première séance afin de mener des *one-shots* aux lycéens, je m'attendais à voir des regards vitreux d'ados, voire j'osais espérer un sourcil relevé ou un sourire.
Mais j'ai vu dans le regard de certains élèves (et finalement surtout de certaines !) cette flamme radieuse de la découverte, de l'excitation, de l'envie, bref de la passion.
Et ça fait drôlement plaisir.

RENCONTRE AVEC LES LAMES DU CARDINAL

ELDER-CRAFT EST UN ÉDITEUR ÉTONNANT. APRÈS SES GAMMES PHARES *ARIA* ET *ORESTE*, SES *RPG BOOKS* QUI MÉLANGENT LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS ET DE JDR CLASSIQUES, SANS OUBLIER SES UNIVERS ORIGINAUX *1979* ET *HYDRE*, IL CRÉE LA SURPRISE AVEC L'ANNONCE D'UNE NOUVELLE ÉDITION DES *LAMES DU CARDINAL*.

JEU DE CAPE ET D'ÉPÉE DANS L'UNIVERS DES ROMANS DE PIERRE PEVEL, LA PREMIÈRE ÉDITION FUT UN SUCCÈS DES ÉDITIONS SANS-DÉTOUR QUI NE CONNUT QU'UN SEUL SUPPLÉMENT. LES 128 PAGES DE CETTE ÉDITION SE VENDENT DÉSORMAIS À UN PRIX EXAGÉRÉ. QUE NOUS RÉSERVE DÉSORMAIS ELDER-CRAFT AVEC SON FINANCEMENT PARTICIPATIF EN FÉVRIER PROCHAIN ?

Comment s'est déroulé la reprise des Lames du Cardinal ?

Sébastien Moricard : C'est à Pierre Pevel que nous devons l'honneur de cette publication. Ayant passé une décennie chez Bragelonne, (qui édite les romans), Pierre et moi avions déjà eu l'occasion de nous connaître et de travailler ensemble. Au moment même de la création d'Elder Craft, en 2018, je lui avais fait savoir que j'aurais été ravi d'accompagner le retour des *Lames* en JdR. Mais ce n'était pas le bon moment. Nous avons fait *Oreste*, puis *Aria* et les *RPG Book*. Des publications qui ont amené un nouveau public à découvrir le jeu de rôle, mais qui n'ont pas forcément aidé Elder Craft à se faire identifier des rôlistes. Et pourtant, on voulait envoyer un message à la communauté. Pour convaincre, il nous fallait une proposition forte et exigeante. Idéalement, un jeu déjà publié, mais disparu. J'ai tout de suite repensé aux *Lames du Cardinal*. J'ai recontacté Pierre en 2021 et là, ce fut le bon moment. J'ai ensuite contacté Philippe Auribeau en espérant le séduire,

SÉBASTIEN MORICARD

PHILIPPE AURIBEAU

car, tel l'ouverture du roman de Pierre Pevel, mon rêve était de reforger les Lames avec l'équipe originelle ! Philippe (qui suit de près le monde du JdR) connaissait Elder Craft et il a accepté de nous suivre. Il était le capitaine des lames, donc j'espérais que par l'effet « un pour tous, tous pour un », le reste de l'équipe allait suivre. Peu de temps après, tous les mousquetaires étaient là !

Allez-vous garder le format boite ? Ou passez-vous à un bouquin traditionnel ?

Sébastien Moricard : Le nouveau *set-up* se compose d'un livre univers, un livre jeu, un écran, le (fameux) tarot des Ombres, ainsi que du « nécessaire » : une boîte contenant des accessoires et aides de jeu. Le livre univers ne contient aucune donnée technique et s'adressera à la fois aux joueurs et aux amateurs de l'univers des Lames. Il reprend les bases de la V1, pour laquelle un travail conséquent sur les dragons avait été effectué, que ça soit sur leur nature, leurs mythes et les complots mis en

IL REPREND LES BASES DE LA V1, POUR LAQUELLE UN TRAVAIL CONSÉQUENT SUR LES DRAGONS AVAIT ÉTÉ EFFECTUÉ, QUE ÇA SOIT SUR LEUR NATURE, LEURS MYTHES ET LES COMPLOTS MIS EN PLACE. NOUS AVONS ENRICHI CETTE BASE AVEC DE NOMBREUSES NOUVEAUTÉS.

place. Nous avons enrichi cette base avec de nombreuses nouveautés. La période 1648-1653, celle de la Fronde en France, devient le *setting* principal du jeu, ce qui permet de tendre vers un jeu plus humain, plus politique. Une nouvelle trame en fil rouge, la Conspiration des Silencieux, est fournie et donnera au MJ un fond plein d'enjeux pour ses Lames. Nous y retrouverons des figures historiques de l'époque, et des dragons moins ostensibles, plus marionnettistes que dans la V1. Plus généralement, cette V2 se rapproche de l'ambiance des romans de Dumas, et met en scène une *fantasy* plus discrète. Enfin, la description de l'univers et des conditions de vie passées au prisme des dragons (la vie quotidienne, la guerre, la médecine…) ont été étoffées.

[A PROPOS DU TAROT DES OMBRES] NOUS AVONS TOUTEFOIS MIS À PROFIT LES ANNÉES DE PRATIQUE ET DE RETOURS POUR PROPOSER QUELQUE CHOSE DE PLUS ÉQUILIBRÉ, DE PLUS FLUIDE, AFIN DE COLLER AUX SPÉCIFICITÉS DU GENRE QU'EST LE CAPE ET D'ÉPÉE. DES ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES (GESTION DES RESSOURCES, CONTACTS, TESTS RAPIDES) ONT ÉTÉ AJOUTÉS.

Le Livre jeu, quant à lui, propose la partie technique. Les règles restent fidèles à l'esprit de la V1, à savoir un système de résolution simple qui peut s'étoffer pour les scènes à grand spectacle dans la tradition du cape et d'épée. Les règles ont été réécrites, et proposent pour chaque point de nombreux exemples. Le volume de texte a été largement augmenté pour proposer une version beaucoup plus aérée et didactique. Le livre propose en outre la description du nouveau QG des Lames, de leurs nouveaux capitaines et des conseils de mise en scène pour le MJ. Enfin, deux gros scénarios, dont un d'introduction riche en conseils, terminent l'ouvrage.

Vous êtes une sacrée équipe de fines lames à l'écriture et à l'illustration. Présentez-vous.

Philippe Auribeau : À la plume, nous retrouvons l'essentiel de l'équipe de la V1, à savoir Samuel Bidal (*Elfirie, Mousquetaires de l'Ombre*), notre spécialiste des dragons, dont il a compilé les informations et mythes, Camille Guirou (*Chroniques des Féals*) qui a élaboré avec moi le système, effectué tout le travail de recherche sur l'escrime et écrit une partie de

l'univers, Jérôme Isnard (*Chroniques des Féals, Bliss Stage*...) qui a écrit la partie sur la France et Paris. Un petit nouveau, Patrick Simoens, a travaillé avec moi sur la partie scénarios. Le premier met en scène les retrouvailles des Lames dans un lieu emblématique des *Trois Mousquetaires*, et rejoint la ligne de *Vingt Ans après* avec de nombreuses surprises. Le second est un scénario à multiples tiroirs, un complot d'envergure dont les racines remontent aux Croisades. Pour la partie illustrations, Loïc Muzy est toujours de la partie (avec des illustrations issues de la V1, des inédits et un nouveau tarot). Il partagera l'affiche avec Johann Blais, (illustrateur et concept artiste qui donnera à cette édition ses couvertures et de nouvelles illustrations), ainsi que Josselin Grange qui maquettera l'intégralité de la gamme.

Le système de jeu de la V1 reposait sur le tarot des Ombres. Sera-t-il conservé ?

Philippe Auribeau : Le tarot des Ombres est conservé (mais c'est une nouvelle version de ce tarot qui est proposée), tout comme l'essentiel du système de jeu. Nous avons toutefois mis à profit les années de pratique et de retours pour proposer quelque chose de plus équilibré, de plus fluide, afin de coller aux spécificités du genre qu'est le Cape et d'épée. Des éléments spécifiques (gestion des ressources, contacts, tests rapides) ont été ajoutés. Par exemple, là où les tests communs impliquaient dans la V1 la pioche de nombreuses cartes, une défausse et une repioche, tout est à présent résolu par la pioche de deux cartes maximum, ce qui fluidifie considérablement la narration.

Comme indiqué en amont, la place dévolue au système est considérablement augmentée, pour plus de clarté et de didactique.

Y aura-t-il une campagne inédite ?

Philippe Auribeau : La V2 propose deux nouveaux (et gros) scénarios, sans compter ce qui sera éventuellement débloqué durant le financement participatif. Ces scénarios sont 100 % inédits. Et l'intrigue des Silencieux, comme dit précédemment, forme une campagne bac à sable qui s'étend sur plusieurs années.

Pourra-t-on reprendre ses persos de la première édition ?

Philippe Auribeau : Il y aura quelques modifications mineures à prévoir (modification de quelques compétences, gestion différente des caractéristiques, modification de certaines feintes et bottes), mais globalement, les personnages de la V1 seront compatibles avec la V2. Le plus long sera de recopier sur la nouvelle feuille de personnage !

D'autres romans ou recueil de nouvelles sont prévus ?

Philippe Auribeau : Rien à l'horizon, mais mis à part l'Astrologue en prière, qui peut prédire l'avenir ?

L'opération participative est prévue pour février. Sébastien, as-tu un calendrier pour la suite des événements ? Une date de livraison ?

Sébastien Moricard : Vous pouvez dès maintenant vous préinscrire sur ulule pour être averti lors du lancement de la campagne : https://fr.ulule.com/les-lames-du-cardinal-rebirth. Par principe et par précaution on prévoit des livraisons au plus tard douze mois après la clôture de la campagne de F.P.

D'autres projets ludiques sont prévus sur cet univers ?

Philippe Auribeau : L'accouchement de cette V2 a été long, difficile, plein de péripéties. Nous allons prendre chaque étape l'une après l'autre et nous attacher tout d'abord à proposer un jeu digne de cet univers. Quant à la suite, nous ignorons encore quel sera l'accueil réservé à cette nouvelle version, il serait présomptueux de planifier dès à présent autre chose. Même si le suivi de la gamme et d'autres envies sont déjà dans nos têtes. ”

Propos recueillis par Nicolas Bernard

LES LAMES DU CARDINAL V2

FINANCEMENT PARTICIPATIF SUR ULULE

▸ https://fr.ulule.com/les-lames-du-cardinal-rebirth

RENCONTRE AVEC

PATRICK JANNIAUD

APRÈS *PAX ELFICA*, LES XII SINGES NOUS PRÉPARENT UNE NOUVELLE PÉPITE POUR « LA » 5e : UNE CAMPAGNE PERMETTANT DE PASSER DU STATUT DE D'APPRENTIS (NIVEAU 1) À CELUI DE HÉROS (NIVEAU 20). D'ICI LA PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE PRÉVUE POUR FIN FÉVRIER, FAISONS LA CONNAISSANCE AVEC SON AUTEUR.

Salut Patrick, alors, cet interview… On commence ?

Patrick : Merci de t'intéresser à mon travail. Je n'ai pas encore l'impression d'avoir accompli assez de choses en termes de publication de jeux de rôle pour intéresser les lecteurs de la revue. J'ai toujours tendance à voir le verre à moitié vide plus qu'à moitié plein.

Bon, alors… Commençons par le commencement : ta rencontre avec notre passion commune. C'est quand ? Et où ?

Patrick : Alors que je ne connaissais pas encore le jeu de rôle, j'aimais déjà faire des plans et des cartes, m'inspirant de BD et films fantastiques. J'ai découvert l'existence de *D & D* par l'entremise d'une reproduction d'un plan venant de Casus Belli dans le journal Spirou au début des années 80. La boîte rouge n'était pas encore traduite, et je connaissais qu'un seul ami qui s'intéressait comme moi à ce jeu… complexe pour nous à l'époque. Cela ne permettait pas vraiment de faire du jeu de rôle. Il a fallu que l'on crée un club de jeux de rôle en 85 pour rassembler assez de joueurs pour vraiment se mettre à jouer. J'ai pratiqué un certain nombre de jeux à l'époque (*Rolemaster, Empire galactique, Stormbringer, Warhammer, Paranoïa* ou *L'Appel de Cthulhu*), mais rapidement, c'est l'envie de créer mes scénarios dans mes propres univers qui s'imposa. Je n'ai plus fait que MJ dans de longues campagnes qui duraient des années évoluant avec les éditions de *D & D* à *Pathfinder*. La plus longue a dû s'étaler sur huit ans.

PATRICK JANNIAUD

Parallèlement, j'ai commencé au début des années 2000 à créer mes plans et cartes avec Illustrator en autodidacte. Un choix qui m'a fait perdre du temps avant de me lancer sur Photoshop qui m'a permis de faire des choses bien plus sympas.

Et un jour tu as été publié. Chez nous, puis chez Casus, c'est bien ça ?

Patrick : J'ai utilisé le forum du Donjon du dragon et de Casus Belli pour montrer mon

SUR LE NET

▸ www.deviantart.com/iparcos/gallery

LE MURMURE DES SUCCUBES

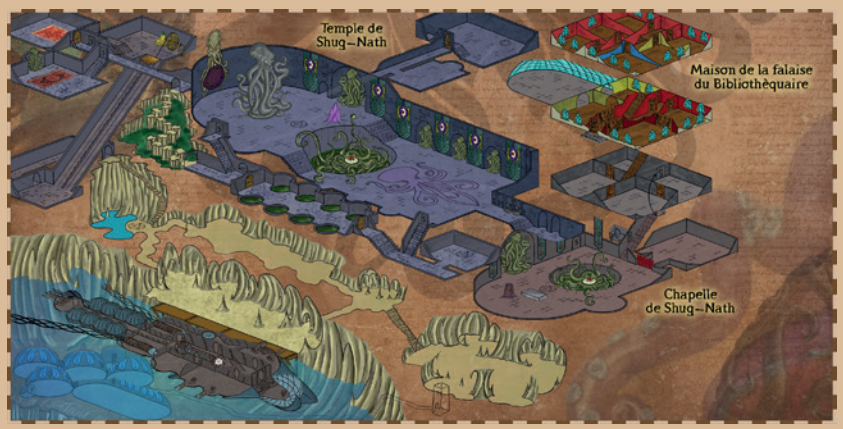
L'ambiance de l'univers des mers sylmassiniennes est à l'opposé des univers médiévaux fantastiques d'aujourd'hui qui se veulent toujours plus *low* et *dark fantasy*. Il existe une dualité entre *sword & sorcery* et *arcane fantasy*. Un monde sauvage à l'ouest contre des royaumes médiévaux organisés à l'est où la vapeur et la poudre à canon se mélangent à la magie et l'acier pour produire de rares machines magiques qui commencent à changer le monde.
Dans ces royaumes, la magie qui était rare devient de plus en plus présente. Magiciens et prêtres sont connus de presque tous les peuples. Certaines nations ont réussi à vivre dans l'harmonie et la paix, mais sont aussi pragmatiques, et développent des mécanautes à vapeur (de puissants automates mus par la magie et la mécanique) ou des navires volants pour se défendre grâce aux ressources magiques venant de l'archipel arcanique.
D'autres nations plus traditionalistes ou sauvages ont créé des golems ou dressé des créatures mythiques pour garnir les rangs de leurs armées renforcées par ces nouveaux matériaux magiques. Même la religion qui pourtant semblait immuable a commencé à changer et utilise le fluide de l'aura tellurique.
Jouerez-vous un clerc de la Justice éclairée, forme la plus pure de la loi et du bien ?
Un Manipulateur arcanique capable d'entrevoir et manipuler les mécanismes qui régissent cet univers ?
Un armurier spécialiste des armes modernes comme le mousquet ou le pistolet à un coup ?
Incarnerez-vous un mécaforgeron pour lequel les machines à vapeur ou les armes à feu n'ont pas de secret ou bien un tireur d'élite capable de frapper l'ennemi, par la magie ou les armes à feu, sans être vu ?

APRÈS LA LECTURE DE PAX ELFICA, JE ME SUIS TOURNÉ VERS LES XII SINGES. MON PREMIER CONTACT AVEC LES XII SINGES...[]. ILS ONT ÉTÉ INTÉRESSÉS PAR UNE TRÈS LONGUE CAMPAGNE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE DE MA COMPOSITION EN PUISANT DANS MES MEILLEURES IDÉES DE SCÉNARII QUE J'AI PU FAIRE JOUER.

travail. J'ai même publié une campagne assez simple, mais qui s'étale sur quinze niveaux sur ce forum. Les questions que l'on me pose le plus souvent sont avec quel logiciel je fais mes plans ou comment je fais. Cela reste succin.

PROGRESSION

▸ Début



▸ Patrick a refait une nouvelle version trois quatre ans plus tard.

Un de ses joueurs préfère la première version qu'il trouve plus lisible. Et vous ?

Ma première publication a été dans le numéro 12 de JdR Mag. Un plan de taverne et de ville dans le scénario « Le Cadeau divin ». C'était encore un peu moyen ce que je faisais à l'époque.
Il a fallu que je m'améliore et attendre 2017 pour attirer l'attention de Géraud sur le forum de Casus Belli. J'ai été publié dans le numéro 22 de Casus, un article appelé « Journal d'explorateur » avec un plan en double page. On a réitéré cela dans le numéro 24, puis Géraud a rejoint Guillaume Tavernier dans ses œuvres. Le rédacteur en chef de l'époque, Tête brûlée, m'a incité à faire les textes en plus des plans. Je le remercie pour cela.

Tu es donc illustrateur et auteur. Tu as tous les talents !

Patrick : Dyslexique, si je ne me relie pas, il y a au moins deux fautes d'orthographe par ligne dans mes textes sans compter les oublis de mot ou les phrases qui ne veulent rien dire. C'est pour cela que je me suis toujours dit que je ne pouvais pas coucher mes nombreux scénarios sur le papier. Cela serait impubliable. Avec beaucoup de travail et de l'aide, j'ai pu me mettre à écrire mes scénarii qui n'étaient jusqu'alors que synoptiques. Cela s'est concrétisé avec le scénario XXL « Les Servantes cornues » dans les numéros 33-34 de Casus Belli avec une dizaine de plans. J'ai réussi à me dépasser sur l'écriture.

Comment es-tu passé à l'édition ?

Patrick : Après la lecture de *Pax Elfica*, je me suis tourné vers les XII Singes. Mon premier contact avec les XII Singes... Si ma mémoire ne me fait défaut, c'était en septembre 2020. Ils ont été intéressés par une très longue campagne médiévale fantastique de ma composition en puisant dans mes meilleures idées de scénarii que j'ai pu faire jouer. J'avais déjà fait beaucoup

de plans et un long texte de présentation ainsi qu'un synoptique un peu indigeste.
J'ai poursuivi l'écriture de ma campagne tout au long de 2021.

Une « grosse » campagne ?

Patrick : J'en ai fini l'écriture en janvier 2022. Elle fait un million deux cent mille signes. Elle sera accompagnée d'un peu plus d'une centaine de plans et cartes que j'ai déjà réalisés.

Ah oui ! Que fais-tu depuis que tu as terminé cette campagne ?

Patrick : Devant attendre que l'on insère ma création dans le planning de publication des XII Singes, j'ai proposé une campagne *Cthulhu Pulp* que j'avais écrite début 2020 et faite joué entre deux confinements. Elle suit les aventures d'un groupe principalement de Français en Europe et au Moyen-Orient en 1930-1931. Elle est rattachée à quelques événements qui ont vraiment eu lieu. Elle a aussi attiré l'attention des XII Singes. Je l'ai donc finalisée pour *Cthulhu Hack* avec une trentaine de plans. Elle aussi a été insérée dans le planning de publication des XII Singes.

Et tu as trouvé le temps de publier dans nos colonnes ?

Patrick : Parallèlement à ces développements, j'ai pu en effet vous proposer un scénario médiéval fantastique dont je n'avais fait que les plans (voir notre numéro 58 de JDR Magazine), puis un scénario *Cthulhu Hack* (voir notre numéro 59).
Désormais, je suis en train d'essayer d'écrire d'autres campagnes avec de nouveaux plans, mais le fait d'attendre que l'on travaille sur mes premières créations ne me pousse pas à avancer rapidement.

Quand tu ne testes pas tes créations, à quoi tu joues d'autres ?

Patrick : Comme beaucoup, mon temps n'est pas extensible. Mais je joue à de rares occasions à des jeux de plateau comme *Zombicide Black Plague* ou *Colt Express* pour citer des choses que j'aime. Même si je joue principalement mes propres créations, j'apprécie de lire les campagnes de JDR des autres auteurs. *L'affaire Deluze* ou *Septembre rouge* m'ont poussé à me remettre à Cthulhu. *Pax Elfica* m'a permis de structurer mes créations et de nombreuses campagnes *Pathfinder* m'ont inspiré même si je trouve qu'elles s'enferment un peu trop dans un thème. ”

Propos recueillis par Sébastien Célerin

LES TRIBULATIONS ÉCARLATES

L'histoire commence dans les tranchées de la Première Guerre mondiale, où les personnages accompagnent un supérieur dans les souterrains allemands pour découvrir leur arme secrète... Et tombent avec une invocation d'une créature par un sorcier.
Ils ressortent de ce premier contact avec le Mythe traumatisé, d'autant qu'ils ne peuvent parler de cela à personne - qui les croirait ?
Quelques années plus tard, ils participent à une séance de spiritisme à Paris qui ravive leurs souvenirs et provoque... Quelque chose. En effet, des événements étranges surviennent ensuite.
L'enquête commence à Montmartre et emmène les PJ dans plusieurs pays d'Europe et du Moyen-Orient. Au programme : exploration de manoirs, de catacombes, sabotage de dirigeable, exposition coloniale de 1931 à Paris, croisière, voyage en Italie sous l'Europe de Mussolini, scientifiques fous, rituels de fanatiques, mystères de la civilisation étrusque.
Une campagne haute en couleurs pour ***Cthulhu Hack*** !

RENCONTRE AVEC DONJON PAPIER DRAGON L'ILLUSTRATEUR QUI DÉCOUPE L'OGL

MATHIEU @MLAPASTA EST UN ILLUSTRATEUR RÔLISTE À LA DÉMARCHE ATYPIQUE ; DEPUIS QUELQUES ANNÉES, IL PROPOSE SUR INSTAGRAM ET TIPEEE SES CRÉATIONS ISSUES DE L'UNIVERS DE *DONJONS & DRAGONS* ET SA CINQUIÈME ÉDITION. L'OBJECTIF : FACILITER L'ACCÈS AU JEU DE RÔLE EN PROPOSANT DU MATÉRIEL LUDIQUE : FICHE DE PERSONNAGE AUGMENTÉE, CARTES D'ÉQUIPEMENTS ET DE SORTILÈGES, FIGURINES DE CRÉATURES, CARTES DE DONJONS... LE TOUT DÉPLOYÉ DANS UN UNIVERS GRAPHIQUE COLORÉ ET PÉTILLANT. RENCONTRE QUI FAIT DU BIEN AVEC UN REPRÉSENTANT DE LA NOUVELLE VAGUE DE LA CRÉATION AMATRICE EN JDR, BIBERONNÉE À L'ACTUAL PLAY ET AUX RÉSEAUX.

Bonjour Mathieu, qui es-tu, d'où viens-tu ?

Mathieu : je suis illustrateur d'aventures, actif en ligne sous le pseudo Mlapasta. Autodidacte, je développe depuis deux ans mon univers coloré, naïf et fantastique autour du jeu de rôle, de l'édition jeunesse et du jeu de société. Je suis un grand rêveur et le dessin me permet de laisser libre cours à mon imagination et de donner vie à mes idées.

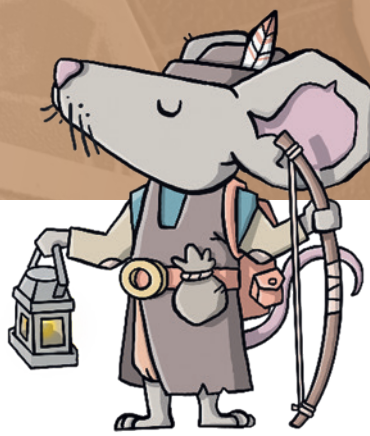
Quel est ton parcours rôliste justement, à quoi tu joues ?

Mathieu : comme beaucoup de geeks, je connaissais *D & D* depuis un moment, mais de loin. Les jeux vidéo comme *Nox* ou *Arx* m'ont ouvert la porte très jeune au JdR médiéval fantastique, en même temps que les classiques *Zelda, The Elder Scrolls,* et beaucoup de jeux indépendants du genre.

MLAPASTA

Je suis arrivé au JdR assez récemment, d'abord en spectateur avec les *actual plays : La Bonne Auberge* et *Game of Rôles*. J'ai été fasciné par ce monde de possibles, ouvert, à la liberté incroyable. En tant qu'illustrateur c'est un terrain de jeu très stimulant ! J'ai rapidement participé à plusieurs défis sur Instagram qui proposaient de créer tous les jours des aides de jeu, des créatures, des donjons, et c'est là que j'ai commencé à développer du matériel pour moi et mes joueurs pour nos aventures sur *Donjons & Dragons*.

C'est dans cette veine que j'ai décidé de lancer mon projet *Donjon Papier Dragon* pour partager mes créations avec les personnes qui souhaitent fluidifier leurs parties de JdR et matérialiser certains aspects. J'ai choisi la



plateforme Tipeee pour rendre accessible mon travail tout en permettant à ma communauté de me soutenir.

Peux-tu nous en parler ?

Mathieu : *Donjon Papier Dragon* est un projet indépendant au travers lequel je propose des contenus et ressources illustrés pour *Donjons & Dragons* en me basant sur l'*Open Gaming Licence*. Les personnes qui souhaitent me soutenir peuvent souscrire à plusieurs paliers qui leur donnent accès à des contreparties mensuelles : cartes d'équipement, sortilèges, figurines, tuiles de battle map, tokens, fiches de personnage améliorées, modules d'inventaire, et de plus en plus de contenus inventés, qui ne sont pas issus de l'OGL mais de mon imagination. L'objectif : simplifier l'accès aux infos de jeu, travailler l'interface pour que les nouveaux (et anciens !) donjistes n'aient pas à consulter le livre des règles toutes les cinq minutes. Je m'inspire entre autres des interfaces des jeux vidéo pour vulgariser les mécaniques. Je tiens à ce que tout soit imprimable chez soi, sur une imprimante de bureau. Le papier est un moyen facile d'accès et pas cher qui permet beaucoup de créativité !

Quelles sont les évolutions de ce projet et tes envies pour le futur ?

Mathieu : je griffonne constamment, dans mes petits carnets, des idées, des mécaniques, ou morceaux de systèmes. Et ça se sent déjà dans les contenus que je propose : je commence à faire des croquis de donjons comme autant de mini-scénarios. Par la suite, j'aimerais développer mon propre micro-univers, qui pourrait servir de cadre commun à plein de scénarios en kit mensuels. On y retrouverait les nouveaux équipements, figurines et sortilèges du mois, dans un ensemble intercompatible et unifié visuellement. Ce serait aussi l'occasion d'expérimenter d'autres choses en profitant de ce cadre, tout en restant dans les mécaniques de *D & D*.

L'OBJECTIF : SIMPLIFIER L'ACCÈS AUX INFOS DE JEU, TRAVAILLER L'INTERFACE POUR QUE LES NOUVEAUX (ET ANCIENS !) DONJISTES N'AIENT PAS À CONSULTER LE LIVRE DES RÈGLES TOUTES LES CINQ MINUTES. JE M'INSPIRE ENTRE AUTRES DES INTERFACES DES JEUX VIDÉO POUR VULGARISER LES MÉCANIQUES.

BODIEH

▸ @bodieh sur Instagram

Envisages-tu de développer du matériel pour d'autres jeux ou licences?

Mathieu : avec mon projet *Donjon Papier Dragon*, je pense rester focaliser sur les mécaniques de la cinquième édition de *D & D*. Il y a encore beaucoup de possibilités et de choses à créer. Pour autant, je pense aussi qu'une bonne partie des créations disponibles sur ma page Tipeee peuvent être utilisées et déclinées sur d'autres univers et avec d'autres règles de JdR. De façon générale, je suis assez attaché au médiéval fantastique, et des jeux comme *Mausritter, Donjons & Chatons* ou encore *Roots* sont typiquement le genre de projets sur lesquels j'aimerai travailler. Je réfléchis aussi à proposer des kits d'initiation pour les plus jeunes ; les enfants ont tellement d'imagination et de créativité, c'est super stimulant !

Tu t'inscris dans le mouvement des créateurs de contenus en ligne sous licence D & D, as-tu des inspirateurs ou des gens dont tu aimes le travail ?

Mathieu : j'aime beaucoup le travail de Clément de Ruyter, que j'ai déjà cité, dont l'univers très coloré me parle bien. FibreTigre également, avec ses créations en *actual play* (*Game of Rôle*), sa narration et sa volonté de limiter les règles à l'essentiel m'inspirent beaucoup. Il y a énormément de créateurs et créatrices en ligne, que je suis sur les réseaux, qui sont des sources d'inspirations aussi. *La Cave du Jidéhère* sur YouTube qui est une bible de connaissances du JdR ! Il masterise pas mal de tables et produit des vidéos qui abordent plusieurs thèmes liées à la pratique du jeu de rôle pour tous les publics et avec humour. Je collabore à un projet d'*actual play* sur Twitch avec lui d'ailleurs, dans lequel on joue le scénario du kit essentiel de *D & D* avec des joueurs novices et expérimentés. Tout ça agrémenté d'illustrations maisons ! Il y a aussi JP Coovert qui est illustrateur et qui expérimente des tas de choses autour du jeu via l'illustration, ou enfin Bodieh qui a été mon inspiration première au moment où je me lançais. Tous ces univers me touchent beaucoup, ce sont des mines d'or de créativité, un régal pour les yeux et l'inspiration. ”

Propos recueillis par Antoine St. Epondyle

L'AVENTURE AVEC DES FIGURINES

LE JDR ET LE JEU D'ESCARMOUCHE ONT UNE ORIGINE COMMUNE. ILS PARTAGENT DE NOMBREUSES CARACTÉRISTIQUES. LES FIGURINES, EN PARTICULIER, SONT DÉJÀ SUR LES TABLES AUX PREMIÈRES HEURES DE *D & D*. AVEC L'ÉVOLUTION DES PRATIQUES, ELLES SONT DEVENUES FACULTATIVES, VOIRE INDÉSIRABLES. JOUER AVEC OU SANS FIGURINE, AVEC OU SANS QUADRILLAGE, EST, DÈS LORS, UN CRITÈRE DÉCISIF LORSQU'IL S'AGIT DE MONTER UNE NOUVELLE TABLE OU DE TROUVER DE NOUVEAUX JOUEURS.

DOSSIER : L'AVENTURE AVEC DES FIGURINES

Ces deux loisirs ont évolué indépendamment, mais leurs chemins sont toujours restés entrelacés. Les jeux que je nommerai collectivement « jeux d'aventure avec figurines » dont nous allons parler sont le résultat de leur croisement.

Ce type de jeu n'est pas récent et l'on peut voir dans *Mordheim* de GW édité en 1999 l'un de ces premiers représentants. Par la suite, nombre de jeux d'escarmouche ont vu le jour, incorporant de plus en plus d'éléments généralement associés au JdR.

Voyons quels sont les grands principes hérités de cette double origine.

DU WARGAME

- Chaque joueur contrôle une bande, généralement constituée d'une dizaine de personnages et représentée par autant de figurines.
- La constitution d'une bande est dirigée par un système comparable à celui des listes d'armée classique aux wargames.
- Le système de combat est rapide, simple et souvent mortel. Il est centré sur la tactique et le positionnement.
- Les distances et déplacements des figurines sont mesurés en cm ou en pouce directement sur le terrain de jeu.
- Les lignes de vue sont établies de visu directement sur la table de jeu grâce aux figurines et aux décors.
- De nombreux décors et figurines sont nécessaires pour jouer, la fabrication de décors et la peinture de figurine font partie intégrante du loisir.
- Chaque scénario possède des objectifs, connu par avance par les joueurs dès le début de la partie.

DU JDR

- Ils proposent un univers de jeu, souvent plus succinct que ce que l'on trouve dans un JdR, mais prêt à jouer et toujours propice à l'aventure.
- Un système d'expérience permet de faire évoluer la bande et ses personnages. Ils proposent tous une feuille de bande qui

DES DÉCORS DE RÊVE

https://battlesystems.co.uk/product-category/terrain/fantasy/

est l'équivalent de la feuille de personnage des JdR.
- Les bandes peuvent trouver et thésauriser objets magiques, parchemins, potions... Ou leurs équivalents suivant l'univers du jeu.
- Les scénarios ont un synopsis semblable à ceux des scénarios de JdR, enquête, exploration, présence de monstres et personnages neutres (PNJ)...
- La suite des scénarios peut former une campagne.

Nous observons deux grandes catégories parmi ces jeux : les jeux coopératifs et les jeux en opposition, qui sont souvent prévus pour deux joueurs. Les jeux coopératifs sont par nature plus proches du JdR, mais il reste possible d'introduire des approches JdR même en mode opposition. D'ailleurs, ces deux modes de jeu ne sont pas exclusifs, certains proposent les deux modes. Dans tous les cas, leur système simple et versatile permet de passer sans grand effort d'un mode à l'autre.

Nous allons explorer trois jeux : *Frostgrave, Ranger of Shadow Deep* et *Savage Core* (SC), chacun ayant bénéficié d'une traduction en français ces dernières années.

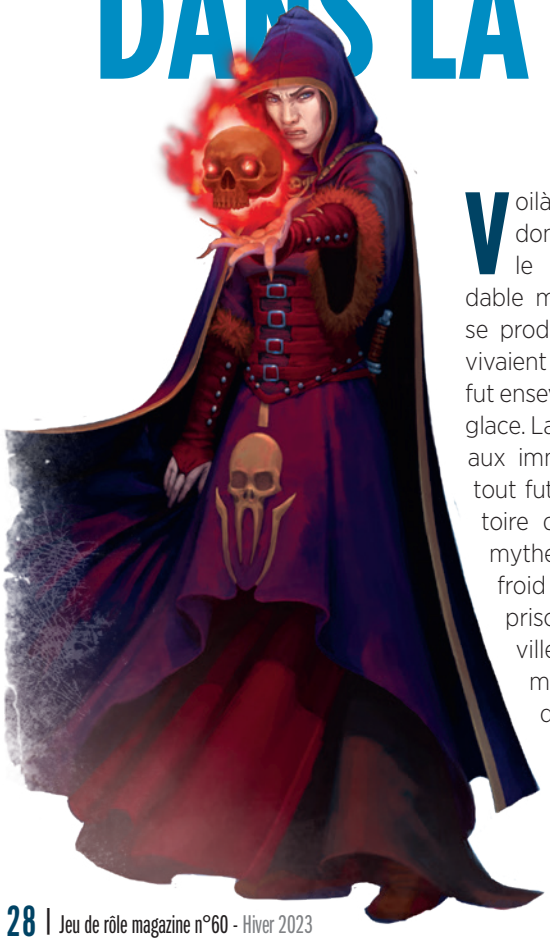
Comme nous sommes dans JdR Mag, nous allons mettre l'accent sur l'aspect aventure grâce à quelques outils, le tout illustré par un scénario pour chacun d'eux.

	FROSTGRAVE	RANGER OF SHADOW DEEP	SAVAGE CORE
MODE DE JEU	Opposition ou coopération *	Coopération	Opposition
ACTIVATION	Alternée par groupe de combat	Alternée par groupe de combat	Par faction ou alternée
RÈGLES DE CAMPAGNE	Oui avec la gestion d'un repère pour la bande **	Oui	Non
POUVOIRS SURNATURELS	80 sorts en 10 écoles	20 capacités et 10 sorts ***	6 coups bas par tribu
TYPE DE MOUVEMENT	Fixes	Fixes	Aléatoires
ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES	Dans certains scénarios	Une liste d'une dizaine pour chaque scénario	10 Complications majeures et 10 mineures
SYSTÈME D'EXPÉRIENCE	Oui	Oui	Non
MONSTRES ERRANTS	Optionnel ou dans certains scénarios	Oui, via les tables aléatoires des objectifs ou celles des événements aléatoires de chaque scénario	Oui via certaines complications
OBJETS MAGIQUES	Oui, très détaillé : fiole, parchemin, arme, armure, autre...	Oui, très détaillé : fiole, parchemin, arme, armure, autre...	Uniquement via les reliques de clan qui fonctionnent comme des sorts
TYPE DE CHEF	Mage	Ranger	Chef tribal
AUTRE PERSONNAGE	Mercenaires, une quinzaine de types différents	Compagnon, une quinzaine de types différents	Sbire, un type par tribu
SYSTÈME DE COMPÉTENCE	Non	Oui, une quinzaine de compétences	Non
SANTÉ	Points de vie généralement de 10 à 20	Points de vie généralement de 10 à 20	Système de blessures
CRÉATION D'ÉQUIPE	Customisable	Customisable	Fixe
PERSONNALISATION DU HÉROS	Très ouverte, bien que restreinte au jeteur de sorts	Très ouverte, tout archétype Medfan possible	Fixe
RÈGLE DE SURNOMBRE	Oui	Oui	Optionnel
RÈGLE DE CHARGE	Non	Non	Oui
FAIRE RECULER L'ADVERSAIRE	Oui	Oui	Optionnel
COUP CRITIQUE	Optionnel	Oui	Non

** Le supplément Ténèbres hostile propose des règles coopératives*
*** Le supplément Le Réveil du Seigneur Liche propose une campagne complète en opposition.*
**** Le supplément Lune de Sang et Autres Contes propose d'autres sorts et capacités*

FROSTGRAVE

EXPLORATION MYSTIQUE DANS LA CITÉ DES GLACES



Voilà mille ans, en une nuit, un empire dont la puissance s'étendait sur le monde entier grâce à sa formidable magie s'écroula. Nul ne sait ce qui se produisit, mais Felstad, sa capitale, où vivaient les puissants sorciers la dirigeant, fut ensevelie sous des dizaines de mètres de glace. Laboratoires magiques, bibliothèques aux immenses savoirs occultes, artefacts, tout fut perdu en quelques minutes. L'histoire devint légende, la légende devint mythe. Jusqu'à ces dernières années où le froid commença à faiblir. Libéré de leurs prisons de glace, les ruines de cette ville oubliée laissèrent effleurer leurs merveilleux trésors magiques, ainsi que des créatures mortes-vivantes et des constructs gardiens toujours vigilants...

EN QUÊTE DE SAVOIRS OUBLIÉS

Votre bande de mercenaires, dirigée par un mage et son apprenti, a comme d'autres étaient attirés dans ce dangereux *el dorado* magique pour y trouver puissance, connaissance et richesse.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Au cours d'une partie classique, six trésors sont répartis équitablement sur la table. Il vous faut les récupérer, puis les transporter jusqu'à votre bord de table. Attention ! Une fois sorti de la table avec un trésor, un personnage ne peut plus revenir. Avec un tel principe, *Frostgrave* dans sa dynamique de jeu tient autant du jeu de sport magique que du combat d'escarmouche. Le mouve-

ment, le placement, l'utilisation des couverts et surtout le maniement astucieux des sorts sont la clé de la victoire.
Les caractéristiques des personnages dépendent de leur archétype (mage, archer, brigand...) : Mouvement, Combat, Tir, Volonté, Armure, Santé... Elle varie de 0 à 5 sauf l'Armure et la Santé qui oscille entre 10 et 20. Avec l'expérience elles pourront augmenter.
Tous les tests se font avec 1D20 auxquels on ajoute une caractéristique allant de 1 à 5. Ce résultat est comparé à une valeur fixe, comme la difficulté de lancement d'un sort ou la valeur d'armure de l'adversaire. Dans le cas des tests en oppositions, un combat par exemple, les résultats des adversaires sont comparés.
Les combats sont rapides, violents et imprévisibles. Un ou deux coups suffisent à mettre hors combat la plupart des personnages. Le vainqueur d'un round de combat peut repousser son adversaire, ce qui offre nombre de possibilités tactiques. Il ne faut pas perdre de vue que la victoire au combat n'est pas l'objectif, la bande est là pour piller des trésors !
Le système d'activation fonctionne par groupe de combat. Fonction d'un jet d'initiative, les joueurs jouent leur mage et 2 ou 3 figurines proches de lui. Puis l'apprentie et ses mercenaires voisins. Ensuite, les monstres et tous les personnages neutres sont joués. Leurs actions sont définies par un script de comportement qui peut être modifié dans certains scénarios. Les mercenaires isolés ferment le tour.
Les personnages mis hors combat ont un test à passer après la partie sur une table des blessures qui détermine s'ils sont indemnes, blessés ou tués. À noter que de nombreuses blessures graves permanentes altèrent les capacités de vos soldats.

ENTRE LES PARTIES

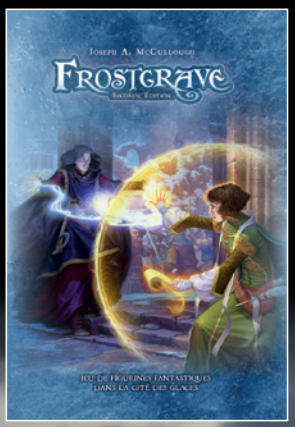
Chaque trésor récupéré vous rapporte un objet aléatoire : potion, parchemin, arme ou armure magiques. Votre bande pourra les utiliser lors de ses prochaines missions, ou éventuellement les revendre.
Entre chaque scénario, les personnages peuvent évoluer grâce à l'expérience acquise. Vous pourrez aussi commercer, recruter de nouveaux mercenaires, et surtout, améliorer votre repère : scriptorium, télescope, chenil, cercle d'invocation... Chaque nouvelle installation vous procure des ressources ou des avantages lors de vos futures explorations de la Cité des Glaces.
Chaque scénario présente des décors, des monstres, objets et évènements aux règles particulières. Tous ces éléments font de chaque partie une expérience différente, imprévisible et souvent jubilatoire.

DEVENEZ UN PUISSANT MAGICIEN

Le cœur de *Frostgrave* réside dans son système de magie. Dix écoles de magie existent pour un total de quatre-vingts sorts. Vous choisissez une école majeure. Les autres vous restent ouvertes bien qu'elles soient plus difficiles à pratiquer.
Votre apprentie a la même liste de sorts que votre mage. Il a toutefois plus de difficulté à l'utiliser.
Les sorts sont puissants et versatiles. Ils font souvent la différence sur le terrain. Lancer un sort demande un jet. En cas d'échec, vous pouvez puiser dans votre santé pour combler la différence, à vos risques et périls. Les mages sont fragiles, surtout une fois bloqués au corps à corps...
Nombre d'opportunités s'offrent à vous : nécromant montant au combat avec son contingent de zombies, élémentaliste incendiaire, mentaliste spécialiste du contrôle des esprits, démoniste invocateur de démon, enchanteur spécialiste de la fabrication de golems et d'armes magiques... les possibilités offertes sont énormes. Vous choisirez aussi quelques sorts dans d'autres écoles.
L'ensemble de vos sorts offre à votre bande un *gameplay* et une stratégie de jeu unique. Vous aimez les systèmes de magie à combo, établir des stratégies qui étonneront et déstabiliseront vos adversaires, les jeux vifs et imprévisibles où l'adaptation et l'ingéniosité ont toute leur place, ce jeu est pour vous.

FROSTGRAVE

Type : jeux d'escarmouche
Auteurs : Joseph A. McCullough
Illustrateurs : Dmitry Burmak
Éditeur : Studio Tomahawk
Nombre de joueurs : 2
À partir de : 12 ans
Durée : 1 heure
Prix indicatif : 30-50 €



RANGER OF SHADOW DEEP

ENFONCEZ-VOUS DANS L'OMBREFOSSE

Le royaume d'Alladore est en danger. La guerre qu'il menait contre son voisin le Lorenthia s'est effacée devant un nouveau et effroyable danger. L'Ombrefosse ronge le monde, dévorant les terres sous des tourbillons de poussière grise pulvérulente d'où ne sortent plus que des abominations. Son ancien ennemi, le Lorenthia, agonisant, disparaît chaque jour un peu plus dans le néant. Un compte à rebours funeste a commencé, le jeune roi tente de réunir les autres royaumes pour faire face contre cette terrible menace. En urgence, il a chargé les Rangers, des groupes d'éclaireur formés de combattants expérimentés et rompus aux arts mystiques, de surveiller l'avancée du mal. Leurs buts ? Enquêter et ralentir tant que possible l'avancé de l'effroyable phénomène...

VOUS ÊTES LE SEUL ESPOIR DU ROYAUME

Votre bande, dirigée par votre ranger, s'enfonce à son tour dans l'Ombrefosse en quête de réponses avant qu'il ne soit trop tard.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Les caractéristiques et le système de combat sont les mêmes que dans

Frostgrave, les deux jeux sont du même auteur. Le cœur de cet autre jeu réside dans ses scénarios qui commencent par un texte d'introduction présentant la situation et posant l'ambiance. Les objectifs sont représentés sur le terrain par des jetons ou des décors établis pour le scénario. Pour chaque objectif découvert, une table aléatoire spécifique indique ce qui s'y cache : un indice, un monstre embusqué, un PNJ en détresse, un trésor...

À chaque tour, un évènement survient d'une autre table aléatoire, elle aussi spécifique au scénario. Il en résulte des parties très différentes. Vous pourrez jouer chaque scénario plusieurs fois sans impression de répétition.

L'ensemble des scénarios, tout en étant jouables de manière indépendante, forment une campagne. Il vous faudrait une bonne dizaine de parties pour en venir à bout. Le livre contient aussi une autre campagne dont les scénarios sont liés et prévus pour être joués ensemble. Vous y partirez à la recherche d'un puissant artefact perdu dans un monastère en ruine en plein milieu de l'Ombrefosse.

À chaque scénario, vous pouvez sélectionner, en plus de votre ranger, un nombre de compagnons qui est fonction du nombre de joueurs présents et du *leadership* de votre ranger. Chaque scénario offre des objectifs et des défis uniques.

Le temps vous est toujours compté. Vous devez être rapide et efficace. Sur le chemin vous collecterez herbes médicinales, fioles, armes et objets magiques... mais ce n'est jamais l'objectif principal du scénario.

Le système d'activation par groupe est légèrement modifié. Vous activez votre chef de bande avec un nombre de compagnons dépendant du nombre de joueurs, mais sans limites de distance. Suivent les monstres et PNJ, puis enfin le reste des compagnons.

DEVENEZ UN RANGER LÉGENDAIRE

Les rangers sont des personnages versatiles, pouvant maîtriser la furtivité, le combat au corps à corps, le combat à distance et la magie. Lors de la création, votre choix définit le *gameplay* de votre bande. Contrairement à *Frostgrave*, vous pouvez personnaliser vos caractéristiques et compétences. C'est là que vous ferez de votre ranger un archer émérite, un combattant rapide, un indéboulonnable guerrier en armure lourde ou un jeteur de sort à la volonté implacable. Ce ne sont pas des archétypes figés, et vous pouvez mixer les spécialités à votre convenance.

Le cœur de votre ranger se trouvera dans les cinq points de capacités héroïques et/ou sorts que vous allez choisir. Vous avez le choix parmi une liste d'une vingtaine de capacités et une dizaine de sorts. Les sorts ne sont pas restreints aux limites habituelles du ranger : projectiles magiques, enchantements d'armes...sont présents. Les capacités héroïques sont des pouvoirs surnaturels ou des actions spéciales. Sorts et capacités ne sont utilisables qu'une fois par partie.

ENTRE LES PARTIES

Un système d'expérience permet de faire évoluer votre ranger et dans une moindre mesure vos compagnons au gré de votre progression en niveau.

L'éventail des possibilités va bien au-delà de l'archétype classique du ranger et couvre en fait la plupart des classes habituelles des JdR médiévaux fantastiques.

RANGER OF SHADOW DEEP

Type : jeux d'escarmouche
Auteurs : Joseph A. McCullough
Illustrateurs : Barret Stanley
Éditeur : Barbu INC
Nombre de joueurs : 2-4
À partir de : 12 ans
Durée : une heure
Prix indicatif : 32 €

SAVAGE CORE

COMBAT TRIBAL SOUS L'ATLANTIQUE

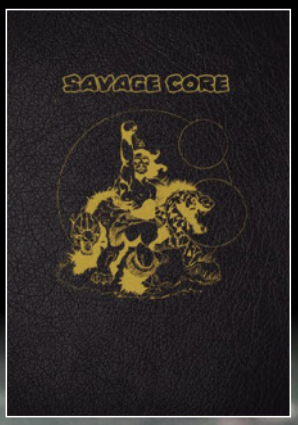
La terre creuse est une réalité, sous l'Atlantique gît un vaste royaume caché. Au fil du temps, différentes peuplades, en quête de territoire ou fuyant un grand danger ont trouvé des passages vers ce lieu secret. Des créatures des premiers âges s'y sont retrouvées prisonnières. Homme de Neandertal, atlante, simien (des singes intelligents), amazones, hommes de Cro-Magnon, tribu du jaguar (des Aztèques) y sont présents. Mais cette terre recèle un secret, les éclats solaires. Réceptacle de connaissance et de pouvoir, ces cristaux magiques sont recherchés par toutes les factions vivant ici. Mais les temps changent, à la surface la Deuxième Guerre mondiale gronde et certaines expéditions d'aventuriers scientifiques et de nazis ont trouvé des chemins oubliés vers ce paradis perdu. Qui sait quel changement ces nouveaux arrivants provoqueront en ce lieu préservé de l'histoire.

DEVENEZ CHEF DE TRIBU

Dirigez votre bande, faites-la survivre aux conflits, aux dinosaures et autres dangers que vous rencontrerez dans les royaumes souterrains minés par les guerres claniques. La recherche d'éclats solaires sera sans doute la clé de la survie pour votre tribu.

SAVAGE CORE

Type : jeux d'escarmouche
Auteurs : Jobby et Steve Saler
Illustrateurs : Jobby Saler
Éditeur : Barbu INC
Nombre de joueurs : 2
À partir de : 12 ans
Durée : une heure



COMMENT ÇA MARCHE ?

Des trois jeux présentés ici, Savage Core possède le système de jeu le plus léger. Il se joue en opposition chaque joueur prenant le contrôle d'une des bandes proposées. Vous pourrez faire varier le nombre de figurines présentes à votre convenance en fonction de la taille de la table et du temps à votre disposition. Les bandes sont jouées telles que décrites dans le livre, aucune personnalisation n'est prévue.

Le système de jeu utilise le D10, auquel s'ajoute une caractéristique, soit en opposition soit contre une difficulté fixe. Il est donc très proche des deux premiers jeux. Cependant, il a recours à une marge aléatoire réduite du fait du passage au D10. Les caractéristiques (Veine, Tripe, Muscle, Cran et Jambe) sont notées de 1 à 10. Le ton est plus tribal, mais les concepts restent proches des caractéristiques des autres jeux d'escarmouche avec figurine.

Le système se veut très simple. Nombre de règles « de base » dans les autres jeux sont présentées comme des règles optionnelles : course, activation alternée…

L'initiative a ici une place toute particulière, car c'est à cette phase que peuvent survenir des événements aléatoires appelés Complications. Ils sont de deux types, en premier lieu les complications mineures. Elles surviennent lorsque l'un des joueurs fait un « 1 » naturel sur le jet d'initiative. Il peut s'agir d'une averse subite, d'une trouvaille dans les hautes herbes…

Si les deux joueurs font le même résultat sur leur jet d'initiative, une complication majeure survient. Un tyrannosaure en goguette, un officier nazi perdu dans la terre creuse… Les choses se corsent !

À noter que le mouvement est géré différemment des autres jeux. La distance parcourue par chaque figurine dépend du résultat d'un jet de Jambe et varie donc de manière importante.

Les blessures ne sont pas résolues immédiatement, mais lors d'une phase spécifique en fin de tour. Elles peuvent être majeures (au corps à corps) ou mineures (à distance). Pour chacune d'entre elles, un jet détermine la manière dont elle impacte le personnage. Généralement une ou deux blessures suffisent à mettre hors combat un membre de la tribu, sauf le chef, qui peut souvent en encaisser deux fois plus.

UN JEU SAUVAGE : LES COUPS BAS

Pouvoirs surnaturels, sorts, objets magiques et tactiques de combat sont regroupés sous l'appellation Coup bas. Chaque clan possède une liste unique de Coup bas, à chaque tour, vous pouvez utiliser l'un d'entre eux. Chaque Coup bas est utilisable une seule fois par partie. Il s'agit d'actions groupées, qui sont des tactiques de combat à l'échelle de la bande, ou des reliques qui fonctionnent comme des sortilèges, ou des actions héroïques, des pouvoirs surnaturels du chef de bande.

Le jeu propose une dizaine de scénarios, de la confrontation brutale, la chasse au monstre, la recherche de trésor, à la prise d'objectif…

Il n'y a pas de système d'expérience ou de campagne. Le jeu est suffisamment simple pour permettre de les ajouter simplement au besoin.

L'utilisation des Coups bas et les règles de déplacement aléatoires génèrent des parties intenses et imprévisibles et rendent l'esprit tribal du jeu.

UN PEU PLUS DE JDR DANS VOTRE JEU D'ESCARMOUCHE ?

Bien sûr, chacun de ces jeux peut être joué tel qu'il est présenté. Nous allons voir maintenant comment leur ajouter une dose de JdR afin de produire une expérience de jeu à la frontière des deux types de jeu.

LES OUTILS DE L'AVENTURE EN MINIATURE

Ranger of Shadow Deep est sur ce point le plus avancé des trois. Tous les outils qu'il propose sont utilisables facilement avec les deux autres jeux.

DES TABLES

La table d'événements est sans doute l'élément le plus important dans l'écriture d'un scenario.

Voici quelques conseils pour sa conception.

- Créez un ou deux événements de plus que le nombre de tours prévus par le scénario. Car oui, il faut limiter la partie à un certain nombre de tours pour garder la pression sur les aventuriers. C'est particulièrement nécessaire lorsque l'on joue en coopération. Avoir un ou deux événements de plus que prévus augmente grandement la rejouabilité.
- Créez des événements en relation avec le thème choisi pour le scénario.
- Variez les événements majeurs et mineurs, afin de surprendre les joueurs : Tempête subite, effondrement de bâtiment, monstre surprise, ou même éclaircie inespérée remontant le moral, lâchez-vous.

Sur l'ensemble, essayez d'en décrire un ou deux qui soient positifs pour les joueurs.

Généralement on utilise des cartes à jouer classiques plutôt qu'un dé pour déterminer l'événement du tour, cela permet de tirer un nouvel événement sans remise et donc sans risque de doublon.

DES JETONS

La plupart du temps, les personnages sont là pour explorer ou enquêter. Dans les deux cas, les jetons Indices (aussi appelés points d'intérêts) ajouteront beaucoup à votre scénario.

Placez entre 4 et 6 points d'intérêt répartis aléatoirement ou sur des décors spécifiques de la table de jeu.
Lors de la conception du scénario, rédigez une table aléatoire. À chaque fois qu'un personnage entrera en contact avec un jeton, déterminez ce qu'il dissimule grâce à la table. Vous pouvez rendre certains indices fixes, mais les tirer au hasard augmente la rejouabilité, surtout pour le concepteur. Un trésor perdu, un objet étrange, des traces inquiétantes, une piste à suivre, une plante rare, un gisement de métal précieux ? Peut-être un jet de compétence ou de caractéristique est-il nécessaire ?
Gardez à l'esprit que chaque indice est là pour relancer l'action ou faire avancer le scénario.

LIMITEZ LE NOMBRE DE PERSONNAGES

Pour que les parties restent rapides, et le défi équilibré, sans avoir à modifier le scénario à chaque fois, partez à l'aventure avec un nombre total de figurines pour l'ensemble des joueurs équivalent à une bande complète.
Ranger of Shadow Deep possède déjà un système de limitation du nombre de figurines par joueur. Voici un petit tableau qui vous indique un nombre de personnages par joueur pour les autres jeux.

NOMBRE DE JOUEURS	FROSTGRAVE	SAVAGE CORE
1 joueur (solo)	Bande complète	Une tribu complète
2 joueurs	1 mage et 4 compagnons	1 chef et 3 sbires
3 joueurs	1 mage et 2 compagnons	1 chef et 2 sbires
4 joueurs	1 mage et 1 compagnon	1 chef et 1 sbire

DES JEUX IMMERSIFS POUR PASSIONNÉS DU HOBBY

Partir à l'aventure ensemble sans que l'un de vous ait à tenir le rôle du grand méchant est particulièrement satisfaisant. Les outils d'événements, d'indices et autres tables aléatoires permettent même au joueur ayant écrit le scénario de prendre un grand plaisir à jouer.
En pratiquant les jeux d'aventure avec figurines, on est bien quelque part entre le jeu d'escarmouche et le JdR, mais ne sous-estimez pas la partie hobbies.
La création de décors et la peinture de figurine sont au cœur de la proposition de ces jeux. Cela prend de la place, et beaucoup, beaucoup de temps. Si aucun d'entre vous n'est passionné par le hobby, vous pourrez réutiliser du matériel provenant de jeu existant en votre possession et compléter avec des décors en carton et autre matériel de récupération. Concernant le coût, il existe aujourd'hui des gammes de figurines à un prix raisonnable comme celle de *Frostgrave* et des Kickstarter proposant des monceaux de figurines à un prix imbattable. Si vous êtes branché technique, l'impression 3D est aussi une bonne option. Pour les décors le web fourmille de tuto et le vendeur du magasin de bricolage du coin sera bientôt votre meilleur ami.
Si vous êtes rôliste et passionné de figurine et décors, ces jeux sont faits pour vous. Votre créativité pourra s'épanouir dans la conception des scénarios, le développement d'une histoire unique pour votre bande, la peinture de figurine ou encore la création de décors adaptés à vos histoires.

GRÉGORY JONIK

Photographe : Lucien Violeau

TORG ETERNITY

LA TERRE VIVANTE ET LE RELIQUAIRE DIVIN

LA TERRE VIVANTE, AVEC SES DINOSAURES ET SES HOMMES-LÉZARDS, SES JUNGLES MOITES ET EMBRUMÉES ET SES VESTIGES DE CIVILISATIONS INCONNUES, EST ASSURÉMENT L'ENVIRONNEMENT LE PLUS ICONIQUE DE *TORG ETERNITY*... L'AVENTURE LA VRAIE, CELLE QUI VOUS FAIT FRÉMIR ET QUI VOUS ÉMERVEILLE, CELLE QUI VOUS SUFFOQUE ET QUI VOUS ÉBLOUIT N'ATTEND PLUS QUE VOUS... FONCEZ !

La Terre Vivante & Le Reliquaire divin

Type : supplément de contexte et campagne
Auteurs : Deanna Gilbert, Darrell Hayhurst, Shane Hensley, Ross Watson
Illustrateurs : Chris Bivins, Matheus Calza, Dennis Darmody, Talon Dunning, Bien Flores, Ross Grams, Konrad Krogull, Gunship Revolution, Alida Saxon, Scott Schomburg, Andy Trabbold, Steve Wood
Éditeur : Ulisses Spiele pour l'édition originale et Black Book éditions pour l'édition française
Disponibilité : disponible
Genre : pulp mésozoïque

TRAITS

Background :
- Des dinosaures
- Des hommes-lézards
- Des cités perdues dans la jungle

Gameplay :
- Des jets de dés et des tables de résultats
- Des cartes qui influencent le destin des joueurs et la narration
- Des Axiomes et des Lois qui changent la donne

Produit :
- Un supplément de contexte de 176 pages
- Une campagne de 112 pages
- Un écran rigide 3 volets avec 16 feuilles de prétirés et un livret de 24 pages (3 aventures)
- Un paquet de 40 cartes liées à la Terre vivante

Petit rappel

Cet ensemble d'aides de jeu pour *Torg Eternity* développe la Terre Vivante, l'un des sept Cosm, des réalités étrangères accompagnant les Seigneurs de Réalité. Ces êtres venus sur la Terre pour lui voler son énergie sont en concurrence pour devenir le Torg, une sorte d'entité transcendante plus puissante qu'un dieu. Chacun des Seigneurs impose à la portion du globe terrestre qu'il a conquise la réalité du monde d'où il est originaire, ce qui fait de la Terre de *Torg Eternity*, un joyeux mélange très pulp de nos univers favoris.

La Terre Vivante est le domaine de Baruk Kaah, un monstrueux homme-lézard de trois mètres de haut coiffé d'un crâne et armé d'une puissante lance appelée Rec Pakken, qui s'avère être bien plus qu'une arme ordinaire. Méprisant, trop sûr de lui et égoïste, il est l'incarnation de la malveillance des Seigneurs de Réalité à lui tout seul.

Jurassic Cosm

Baruk Kaah règne sur un univers fait de jungles qui s'étendent à perte de vue, souvent baignées par une brume oppressante, où rôdent de monstrueuses créatures apparentées aux dinosaures et aux autres animaux préhistoriques de notre monde. Les dinosaures de la Terre Vivante ne sont en effet pas tout à fait ceux que notre terre a connus. Ainsi, si pour peupler vos aventures dans ce Cosm vous pouvez tout à fait vous inspirer de n'importe quel livre sur les « terribles lézards », vous

pouvez aussi laisser dériver votre imagination comme les auteurs du supplément qui ont inventé le titanesque Borr Aka qui tient plus du *kaiju* que du sauropode découvert en fouille paléontologique. Les jungles forment également le domaine d'un peuple d'hommes-lézards appelés les Edeinos, dont Baruk Kaah est le *Saar*, sorte de chef militaire et spirituel. Ils révèrent Lanala déesse de la vie dont le pouvoir baigne la Terre Vivante. Le supplément décrit en détail la société des Edeinos, leurs différents clans et leurs rapports avec la Terre où ils sont venus avec leur Saar. Certains d'entre eux pouvant être des PJ on apprend vite que tous les Edeinos ne suivent pas aveuglément Baruk Kaah, sans que tous les dissidents ne soient pourtant des alliés.

Lois et merveilles

Le supplément revient également plus en profondeur sur les Lois qui régissent le Cosm : la loi de la Sauvagerie, la Loi de la Vie et la Loi des Merveilles, en ajoutant

GÉNÉRATEUR D'AVENTURES

Un chapitre entier est dédié à la création de synopsis d'intrigues et il est plutôt bien conçu avec des tableaux d'objectifs, d'opposants, d'environnement et de complications. Chacun des éléments y figurant est détaillé sous chaque tableau. Voici un essai avec pour seule arme un fidèle D20. Réalisé… sans trucage.

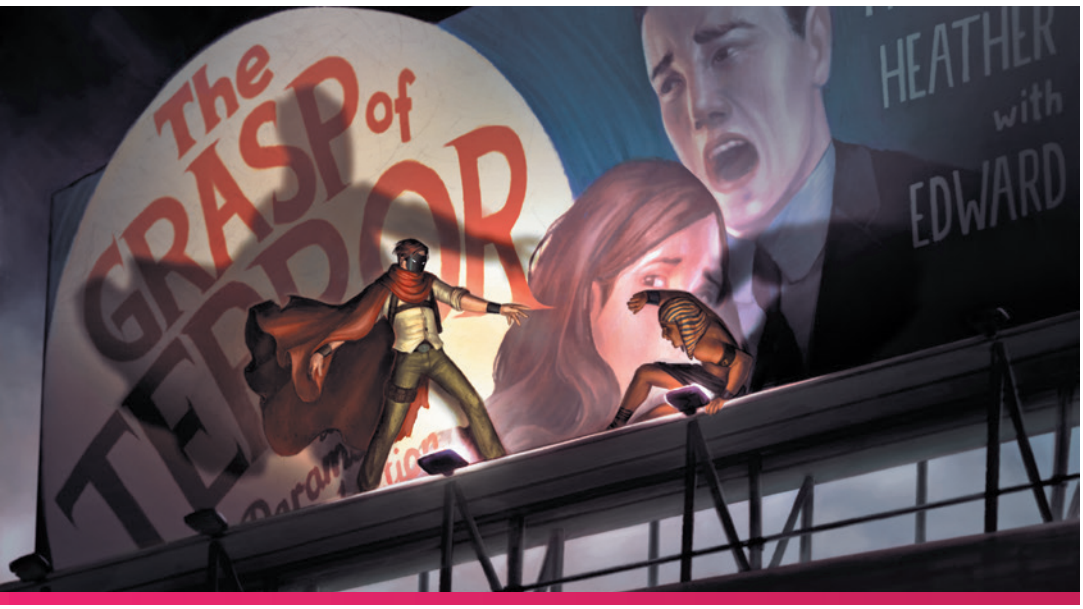
- **Objectif :** trouver des plantes rares de la Terre Vivante. Si la faune de la Terre Vivante attire l'attention, les plantes d'un autre monde qui poussent au cœur de la jungle peuvent certainement servir de remède miracle pour les maladies de notre bonne vieille terre.
- **Opposants :** un résultat de 20 sur le dé donc il fallait relancer pour avoir non pas un mais deux opposants : un groupe d'Edeinos de la Prime terre (en clair des Hommes-lézards avec des fusils d'assaut) et un groupe d'humains expatriés dans la Terre Vivante… Humm ce scénario va clairement montrer que les choses ne sont pas aussi simples qu'on aurait plus l'imaginer.
- **Environnement :** Région sauvage. Il va falloir s'enfoncer très profondément au cœur de la Terre Vivante… Ce scénario ressemble de plus en plus à *Anacondas : à la poursuite de l'orchidée de sang* (ce n'est pas la référence cinématographique du siècle mais ça peut servir d'appui pour une histoire résolument pulp.)
- **Complication :** Terrain difficile. Bon, ce n'est pas la complication la plus originale qui soit mais la *Terre Vivante* donne des exemples particulièrement stimulants. Et si ce terrain particulier était devenu la terre sacrée du groupe d'humains expatriés, venus s'installer dans la jungle loin de la Prime Terre, histoire peut-être d'entrer en contact avec Lanala ? Nul doute que de voir débarquer les PJ, incarnation de leur passé, n'est pas vraiment pour eux une bonne chose.

En bref une histoire pleine d'adrénaline destinée à des PJ doués pour l'exploration et la survie.

des Lois mineures qui dérivent des trois premières : la Loi de la Détérioration, la loi des Cicatrices et la Loi de la Diversité. Cette dernière dérive de la Loi de la vie et de la Loi des Merveilles et stipule que les variabilités évolutives sont particulièrement nombreuses et qu'au sein d'une même espèce certaines créatures ont pu développer des caractéristiques particulières comme la capacité à produire des chocs électriques ou des crachats incandescents, etc. La Loi des Merveilles est quant à elle la vraie bonne idée pour ajouter un souffle de mystère et pour le coup d'émerveillement à ce Cosm. En effet, la jungle est parsemée de cités perdues, de mondes souterrains et de ruines oubliées emportées par Baruk Kaah lors de ses conquêtes. Dans ces poches de réalités, les Axiomes ne sont pas forcément ceux de la Terre Vivante et on peut ainsi trouver des vestiges de civilisations très avancées technologiquement. Cette Loi n'est que rapidement évoquée dans le Livre de règles alors qu'elle est ici développée dans le chapitre Mondes perdus permettant de créer des *Merveilles* hautes en couleur.

World War D (D comme Dinos hein)

Un autre point fort du supplément est la description des rapports entre la Terre Vivante et la Terre : comment la Terre Vivante a progressivement pris possession de pans entiers de l'Amérique du Nord et de l'Amérique centrale, comment les gouvernements et les populations luttent pour leur survie à mesure que la Terre Vivante gagne du terrain mais aussi des considérations plus sociales ou culturelles comme l'impact du culte de Lanala sur les religions classiques… Le supplément revient bien sûr aussi sur les actions du Conseil de Delphes. La section américaine est dirigée par l'ancienne *US Marshall* Diana Crowe sur laquelle pèse une lourde pression de la part du monde politique et de la finance pour reconquérir les États-Unis d'Amérique. Même si l'opération Ozark dans le Missouri a été un succès, la tendance est loin d'être renversée, d'autant que l'opération non autorisée du groupe radical « Tempête imminente », bénéficiant d'un financement privé, a tourné au fiasco.
La Terre Vivante regorge d'idées, d'éléments de contextes et d'intrigues pour jouer longtemps sur les terres de Baruk Kaah.



Dans chaque section sont disséminées de nombreuses accroches de scénarios et sont développées de nombreux PNJ dont les histoires sont à elles seules autant de départs d'intrigues pour vos joueurs.

Pour conclure, nous aimons beaucoup ce supplément. Certes ce n'est pas avec *Torg* que l'on va pouvoir aborder les tréfonds de l'âme humaine ou jouer sur la subtilité d'une intrigue de cour mais l'univers et les aventures proposées par la *Terre Vivante* sont d'une richesse et d'une inventivité qui seront la source de très bons moments dépaysants et épiques, sans toutefois tomber dans un manichéisme facile.

À la poursuite…

… non pas du Diamant Vert (référence datée s'il en est) mais du Reliquaire divin. *Le Reliquaire divin* est la campagne qui se déroule entièrement dans la Terre Vivante. Elle exploite pleinement les aspects développés dans le supplément de contexte. Les PJ, mandatés par le Conseil de Delphes, doivent se rendre en Terre Vivante pour aider à la protection du point inflexible de Washington DC, ainsi qu'au rassemblement des groupes de survivants perdus en plein milieu des terres edeinos. Très vite la situation dérape, et l'avion qui amène les PJ, est attaqué par des lakten, de monstrueux reptiles volants. Il s'écrase en plein milieu de la jungle et l'aventure commence *in media res*. La campagne est découpée en cinq actes et dès la fin du premier acte (*Spoiler alert !*) se dévoile le véritable objectif de la campagne : retrouver coûte que coûte un reliquaire maya volé par les Edeinos dans un des musées de Washington dont l'utilisation par une grande prêtresse lézard pourrait bien changer à jamais la Terre Vivante. Les scénarii sont destinés à être menés tambour battant sans aucune véritable pause pour faire le point mais il est souhaitable de bien prendre le temps d'élaborer des stratégies et de ne pas toujours foncer tête baissée. Coup de cœur pour l'Acte II (la Terre Creuse) et l'Acte III (le défi du Guerrier léopard) qui forment un très bel hommage à Edgar Rice Burroughs et à son *Cycle de Pellucidar*.

AIDE DE JEU : MINI-DICTIONNAIRE FRANÇAIS-LANGUE DES GUERRIERS LÉOPARDS

Dans l'acte deux les PJ trouvent les notes de la jeune Kathy, qui a tenté de regrouper quelques mots de la langue du Prince Chakan afin de pouvoir communiquer avec lui. Un seul de ces mots nous est donné, il s'agit de *kroff* qui signifie « aide ». Voici quelques propositions supplémentaires afin de tenter de reconstituer les dialogues autrement que par un jet de dé et des phrases du genre : « tu leur fais comprendre que… » n'hésitez pas à en inventer d'autres !

Akal : « feu »

Ama : « moi », « je »

Ansuri : « ennemi »

Balaf : « temps »

Bor : « grand », « beaucoup »

Dolu : « bon »

Heka : « rivière »

Himat : « attaquer »

Himu : « attaque »

-Ka : suffixe collé à un verbe ou un nom pour indiquer la négation

-Kar : suffixe collé à un nom propre qui signifie « prince »

Kroff : « aide »

Lumu : « montagne »

Mrat : « partir »

Mru : « départ »

-Naa : suffixe collé à un verbe pour exprimer la volonté de faire cette action

Poru : « mauvais »

Riff : « pirogue »

Sui : « toi », « tu »

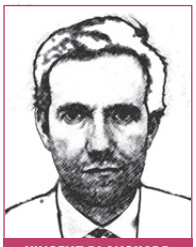
Takell : « ami »

Tull : "petit », « peu »

Comment traduiriez-vous : « Je ne veux pas t'attaquer » ? (réponse en bas de la dernière page)

Y en a un peu plus je vous le mets quand même ?

Eh oui… Outre le supplément de contexte et la campagne, la Terre Vivante se décline avec un écran dédié et un paquet de cartes. L'écran reprend côté MJ quelques tables indispensables pour le bon déroulement de la partie ainsi que les tableaux permettant de créer en direct une aventure si le MJ n'a pas eu le temps de préparer où s'il veut pimenter le scénario qu'il fait jouer. Du côté joueur, deux messages rappellent les Lois et les Axiomes du Cosm, afin de bien faire attention s'il leur prend l'envie de tirer au lance-roquettes ou de lancer des boules de feu. Les trois petits scénarios qui l'accompagnent sont indépendants et peuvent facilement perturber le rythme d'une campagne ou d'un grand scénario. Enfin, les 16 prétirés fournis sont vraiment intéressants et variés. Nos préférences vont à la Sorcière sanglante, au Vagabond édeinos, à Celle qui murmure à l'oreille des dinosaures et au Chasseur de dinosaures. Les cartes quant à elles permettent de ponctuer les scénarios de nombreux imprévus bien adaptés au Cosm donnant ainsi aux joueurs un moyen supplémentaire d'interagir avec l'histoire.



VINCENT BLANCHARD

Réponse : *Ama sui himatnaaka*… facile, non ?

PAROLES DE JOUEUR

« De mon aventure, je retiens plusieurs choses:
J'ai plutôt tendance à choisir des personnages intellectuels ou imprégnés de magie, mais cette fois-ci, les pré-tirés, très attractifs, m'ont donné envie de jouer un personnage plus physique, et ça a été pour moi une expérience agréable.
Les cartes amènent, à mon sens, des possibilités d'enrichir notre *roleplay* d'interactions et de ressorts de jeu qui ne nous sont pas forcément usuels (je pense notamment à la carte romance, qui est très amusante à intégrer au jeu dans un contexte plutôt d'action.)
Le côté *pulp* de jeu est vraiment présent et agréable.
Le rythme est cependant difficile à trouver, avec les manipulations de cartes/tables/dés, ce qui peut faire perdre en expérience narrative.
En bref, malgré une certaine lourdeur des phases de combat, l'univers est chouette et l'envie de jouer et d'aller plus loin dans l'aventure est réellement présente ! »

– *Tiphaine*

« Une jolie errance dans des territoires intrigants et étrangement décalés. Dommage que le système de jeu, avec tableaux, additions et correspondances, alourdisse parfois certaines séquences, notamment durant les combats, qui du coup, peuvent manquer de souffle. Heureusement, ils ne sont pas obligatoires pour sortir son personnage de situations épineuses. Et surtout, l'univers donne très envie d'y retourner ! »

– *Camille*

« *Torg* nous emmène dans un univers riche et haut en couleur. Chaque pas amène son lot de surprises et les joueurs sont invités, notamment par les cartes Cosm, à participer à cette avalanche d'événements et de péripéties.
Mais cet univers foisonnant peut conduire à une narration décousue. Difficile de tenir le fil quand tout part constamment dans tous les sens. Gare à la déconnexion !
En tout cas, un très bon moment de jeu et de grands souvenirs de rodéo hyménoptère. »

– *Matthieu*

L'ŒIL NOIR, LA VOIE DES HÉROS

PAR ICI, AVENTURIERS ! Y'EN AURA POUR TOUT LE MONDE !

VOUS MANQUIEZ D'IDÉES POUR VOS PARTIES DE *L'ŒIL NOIR* ? ALORS DISONS QUE LE PROBLÈME EST RÉSOLU. EN TOUT CAS, POUR QUELQUES DIZAINES D'HEURES DE JEU. LE TRIUMVIRAT BLACK BOOK ÉDITIONS, SCRIPTARIUM ET ULISSES SPIELE VOUS LIVRENT CE RECUEIL QUI VOUS PERMET DE PARCOURIR CETTE BONNE VIEILLE AVENTURIE.

L'Œil Noir, La Voie des Héros

Auteurs : Nicklas Forreiter, Hladek, Annette Juretski, Torben Stretz
Illustrateurs (couverture) : Ben Maier, Nathaniel Park, Michael Witmann
Éditeur : Ulisses Spiele, Black Book éditions, Scriptarium
Disponibilité : oui
Genre : médiéval-fantastique

TRAITS

Background :
- L'univers de l'Œil Noir : l'Aventurie
- Rigueur et profondeur des contenus
- Variété des intrigues
- Nombreuses sources historiques

Gameplay :
- *One Shot* demandant une bonne préparation du MJ
- Ouvert, semi-ouvert, *dungeon crawling*
- Le jeu propose essentiellement des « enquêtes »

Produit :
- Abordable
- De belle qualité

Première approche

La couverture de la *Voie des Héros* attire immédiatement le regard biaiseux des rôlistes que nous sommes. Illustrations de personnages, cadre sombre, titre argenté au-dessus duquel trône le logo emblématique de l'*Œil Noir*, et notre carte de crédit émet déjà une faible vibration dans notre poche. Alors certes, le supplément n'est pas très épais, mais sa facture rigide permet de penser qu'une fois joué, il tiendra parfaitement dans notre bibliothèque. La quatrième de couverture en dit un peu plus sur le contenu du produit. Pour résumer, il s'agit de quatre scénarios qui permettent aux joueurs de se rendre aux « quatre coins de l'Aventurie ».

Ensuite, le synopsis des scénarios donne le ton des aventures qui semblent assez variées. Quant au cartouche technique, il nous rassure sur le fait qu'un large éventail de joueurs peuvent participer au jeu. En revanche, une petite mention retient l'attention des petits curieux : le livre de base est nécessaire « éventuellement accompagné de l'Almanach aventurien ». Il faut donc éclaircir tout ça en plongeant au cœur du livre.

LE BON CONSEIL DU MAG

Parlons des fameuses « notes d'auteur » qui sont jointes aux scénarios. Placées avant l'histoire, le MJ aura tendance à les lire en premier. D'un point de vue strictement subjectif, faire cela apporte de la confusion dans la compréhension de l'intrigue. Alors un conseil : faites le contraire. Lisez d'abord le scénario puis les notes qui prennent alors tout leur sens.

Un supplément pour aventuriers aventuriens et…

L'intention des éditeurs est claire : retrouver ce Saint Graal, cette ambiance, comme « chez mémé », des premières parties de JdR en proposant des scénarios d'auteurs outre-rhin, spécialistes de l'*Œil Noir*. Mentionnons au passage l'énorme travail de traduction accompli par les équipes de Scriptarium et BBE (personnellement, quand Scriptarium est sur le coup, je trouve ça très rassurant).

Le supplément annonce être jouable rapidement et sans grosses préparations à l'instar des aventures proposées par l'éditeur allemand et issues des *Gazettes aventuriennes*. Nous étudierons ce point plus tard. En bonus, chaque scénario comporte une note censée donner les clefs d'accès au processus créatif de l'auteur ainsi qu'aux possibilités de jeu offertes par l'intrigue.

Nous sommes d'accord pour dire qu'un article de magazine n'a pas vocation à divulguer le contenu d'un recueil de scénarios, alors essayons de procéder à une analyse croisée des aventures proposées sans toucher au cœur de ces intrigues. Le titre de chacune d'entre elles est plus ou moins évocateur, même s'il ne faut pas s'y laisser prendre. Ainsi, nous avons : la Ronde des sorcières (scénario pas aussi enfantin qu'il ne le laisse entendre), la Récolte des navets (et là, on espère que l'histoire n'en fasse pas partie… Trait d'humour que je tenais à faire), *Croiser le fer* (simple mais efficace) et l'*Empereur des voleurs* (ça sent l'agilité et la discrétion plutôt que la grosse bataille).

Après quelques soirées passées à la lecture approfondie du recueil, *La voie des Héros* couvre bel et bien un large panel de joueurs. Il est possible de débuter l'*Œil Noir* avec ce supplément autant que d'aborder l'aventure avec des joueurs confirmés voire experts. Chaque intrigue présente des enjeux clairs, mais leur développement tout comme leur jouabilité varient beaucoup de l'une à l'autre. Les auteurs ont chacun un style bien défini et des méthodes de narration très différentes. Certains arcs narratifs sont très développés notamment au regard de *l'histoire vivante* du jeu. Les notes d'auteur évoquées plus haut en sont la preuve tangible. Enfin, le gameplay alterne entre les scènes ouvertes, semi-ouvertes et celles proposant du *Dungeon Crawling*.

Dernier point : le supplément accompagne bien les joueurs en différents endroits de l'Aventurie. De Firun à Phexcaer, en passant à proximité des ruines d'Arivor, le voyage est au rendez-vous.

La Voie des Héros est donc un recueil très varié ouvrant un espace ludique suffisamment large pour contenter tous vos joueurs.

… MJ aventureux

Pour autant, il est nécessaire de préciser que tous les MJ ne seront pas sur un pied d'égalité face à ce supplément. Comme nous venons de l'évoquer, le temps de préparation est variable en fonction notamment de la connaissance de l'histoire vivante de l'*Œil Noir*. Ainsi, le MJ qui dispose de certains suppléments de la gamme (*Désastre sur Arivor* et *l'Almanach aventurien)* est clairement avantagé. En effet, certaines intrigues s'appuient sur des événements importants et précis de la chronologie aventurienne. En revanche, un MJ découvrant l'*Œil Noir* doit faire quelques recherches pour comprendre, *a minima*, les sources évoquées dans le supplément afin d'assurer ses parties. D'ailleurs, l'un des scénarios se réfère à une campagne qui n'a pas (encore) été traduite en français, et même si l'auteur affirme s'en démarquer, cela peut constituer une « légère » gêne pour un MJ non-germanophone (ou qui n'a pas étudié les sources de cette campagne).

En conclusion, réjouissons-nous de cette traduction dont les aventures agrémenteront d'autres soirées grâce à l'*Œil Noir*. Elle est belle, abordable et développe le contexte aventurien de façon magistrale, au sens noble du terme. Ce fruit d'un travail de passionnés des deux côtés du Rhin trouve ainsi largement sa place auprès des adeptes de l'Aventurie. Alors, c'est vrai, nous pourrions nous émouvoir de la profondeur et du détail de certaines intrigues, mais n'oublions pas que ce jeu a réussi, en son temps, à faire de l'ombre à *D&D*. Rien que pour ça, nous vous suggérons d'aiguiser vos lames, d'enfilez vos sacs à dos et de prier pour que les Douze vous accompagnent sur la Voie des Héros. Et gageons que cela ne sera certainement pas la Der des « Dère ».

RÉMY « THE STORYTELLER » LUCOT

PAROLE DE JOUEUR

Seul le premier scénario, *La Ronde des Sorcières*, a été joué car certains d'entre nous n'avaient jamais posé le pied sur Dère. En outre, le temps de préparation du jeu était moindre en rapport aux autres aventures.

« Sympa, très sympa. Maintenant j'aimerais bien découvrir les scénarios historiques dont tu nous a parlé, "croiser le fer" par exemple, le titre me parle bien. »

– Laurent

« J'avais jamais joué à l'Oeil Noir, mais j'ai vraiment apprécié, par contre les champis' blabla, euhhhh, moyen pour moi (rires). »

– Céline

« J'ai beaucoup aimé. On était pas loin de l'ambiance des premières parties dans les années 80. »

– Philippe

« Oui, on sent ce retour à un jeu authentique. Les plans sont magnifiques. J'avoue que moi aussi, j'aurais bien testé un scénar plus historique. À quand la prochaine ? »

– Jean-Pierre « Druide »

La dernière question du « druide » reste en suspens pour le moment. Il est probable que nous jouerons un autre scénario du supplément. Notons que l'entrée dans le détail ne gêne pas ces joueurs qui, en conséquence, n'hésitent pas à mettre un peu la pression (coquinous, va !) au MJ.

FOR THE (LOFT) STORY

NICOLAS CARRÉ NOUS PROPOSE UN CADRE DÉCALÉ ET FUN QUI PERMET TOUTES LES FOLIES, BERCÉS PAR DES CODES HAUTS EN COULEUR. UNE PLONGÉE AU CŒUR DE LA TÉLÉRÉALITÉ, MAIS SURTOUT DES RELATIONS QUI LIENT LES PERSONNAGES, DES PLUS CRASSES AU PLUS TOUCHANTES…

For The Story – Audimat

Type : Jeu de carte narratif
Auteur : Nicolas Carré
Illustrateurs : Jonathan Lecomte
Éditeur : Bragelonne Games
Disponibilité : disponible (16 €)
Genre : téléréalité

TRAITS

Background :
- Une île déserte
- Au bord d'une piscine
- Une croisière
- Dans un appartement

Gameplay :
- Ronde de question à la Pour la Reine
- Vote éliminatoire des candidats

Produit :
- Doubleau fourreau rigide
- De chouettes panoplies illustrées

Audimat propose aux joueurs d'incarner les candidats d'une émission de téléréalité et de construire ensemble leur parcours au sein de ce panier de crabes. Fans ou non de ce genre de productions, tous trouveront ici un univers très marqué, aux codes connus et hauts en couleurs. Cela permet dès la phase de création d'avoir de multiples idées et possibilités en tête, bien accompagné par les cartes *lieux* et *candidats* qui proposent des archétypes qui nous accompagnent pour fixer le cadre de l'émission. Alors, plutôt Tip Chef édition spéciale Corse ou Kih Lanto dans la campagne du Berry ? À vous de voir. Si le ton adopté est évidemment propre à la tablée que vous aurez réunie, tout nous entraîne ici vers une ambiance légère et fortement parodique. Si cette proposition rappelle un *Donjons & Syphons* sorti plus tôt dans la collection, *Audimat* nous emmène sur une piste clairement plus ensoleillée.

Le cœur de la partie est marqué par des questions qui poussent à une forte interaction entre les joueurs et les joueuses. Beaucoup de questions impliquent directement un autre participant, ce qui crée rapidement un historique autour du groupe qui permet d'installer rapidement des intrigues et des *running* gags variés. De « Une rumeur circule à ton propos. Qui l'a lancée ? » à « Avec qui garderas-tu contact après l'émission ? » tout est fait pour insuffler une vie au groupe. Poncif du genre, l'élimination est aussi au rendez-vous. Le jeu propose régulièrement des votes afin d'éliminer de l'aventure un des personnages, mais la mécanique pense astucieusement à ne pas éliminer le joueur qui participe jusqu'à la fin.

Après cet aperçu du *game design*, comment ne pas parler de la direction artistique qui est clairement un des points forts de cette boîte de jeu. Des cartes Candidat qui affichent les atours vides des archétypes, comme une invitation à se glisser dans les vêtements de notre personnage, à la cohérence des teintes, tout dans l'aspect visuel invite au jeu (autant qu'il se laisse contempler). Le fait que les cartes Candidat aient deux versions (plutôt féminine ou /plutôt masculine) évoque le spectre des possibilités lors de la création. Une foultitude de détails sur chaque carte attire l'œil tout en glissant un humour référentiel bienvenu. Seule la carte X paraît peu inspirée comparée à d'autres *For The Story*. Jonathan Aucomte livre ici un travail formidable sur un thème, avouons-le, assez casse-gueule. *Audimat* est donc un jeu résolument *Feel Good* dans lequel le fou rire n'est jamais loin et où l'histoire peut déraper (pour le meilleur) à tout moment. Il est très agréable de voir à quel point le jeu a été enrichi par sa version boîte comparé à la version disponible sur le site forthedrama.com sur lequel je l'avais découvert. Ce jeu qui m'avait fait découvrir la puissance du format avec une partie hilarante il y a bientôt deux ans sur www.forthedrama.com revient, donc dans une version qui pour moi ressemble déjà à un Collector.

NEPHTALI DAHAN

BRAQUEURS & BRAS CASSÉS

DEVENEZ LES SCÉNARISTES ET RÉALISATEURS D'UN BLOCKBUSTER EXPLOSIF QUI FINIT MAL… AU MOINS POUR L'UN(E) D'ENTRE VOUS ! UNE ÉQUIPE, UN GROS COUP, DES COMPLICATIONS… SORTEZ LE POP-CORN ET LES GADGETS HIGH-TECH !

Dans le *Casse de trop*, les joueurs et les joueuses incarnent les membres d'une équipe de braqueurs, juste après leur dernier coup. Hélas, malgré leur préparation et leurs talents divers, la police les attrapera moins de 48 heures après ! Quelqu'un a forcément bavé… Mais qui ? Si cela vous rappelle bon nombre de films à succès, c'est tout à fait normal. Nico le Vif revisite ici le genre du *Heist* (coup, en anglais) propre à bon nombre de films (*Ocean's Eleven, Baby Driver, Braquage à l'italienne, Mission impossible,* etc.). De fait, on retrouve (avec plaisir) dans le *casting* proposé une dizaine des archétypes habituels : chauffeur, petit génie de l'informatique, séducteur, cerveau, porte-flingue, infiltré…

Composer une équipe variée, avec des spécialistes de plusieurs domaines, pour une mission précise, voilà qui devrait évoquer à tous les rôlistes quelque chose de familier !

Après avoir choisi son/sa spécialiste, il faut décider ensemble de l'objet des convoitises de cette équipe : Était-ce pour récupérer un disque dur crypté ? Des sacs de billets de banque ? Kidnapper un riche héritier ? S'emparer d'œuvres d'art ou libérer un mafieux de prison ?

Encore une fois, nombre de clins d'œil ou d'influences inspirés de classiques cinématographiques, qui raviront les amateurs de références et de ce genre si particulier.

Moteur, ça tourne, action !

Le *casting* est prêt, le scénario aussi, il est temps de démarrer la partie !

Un paquet de cartes Question est à diviser en deux, pour deux Actes, comme dans *Rituels* (du même auteur). La raison en est simple : permettre d'installer tranquillement une ambiance, nouer des relations interpersonnages, harmoniser le déroulé du casse, avant de connaître une accélération des péripéties et un crescendo chaotique jusqu'au dénouement, forcément explosif.

Ces mécaniques simulent à merveille le montage alterné de catastrophes et de réussites propres à ce genre si particulier. Sans forcer, n'importe quel groupe de joueurs parviendra aisément à s'immerger dans cet « univers » dont tout le monde possède au moins quelques codes.

On a le plaisir de découvrir, morceau par morceau, le déroulé (souvent surprenant) de cette mission ainsi que les petites magouilles et secrets que les personnages dissimulent. Éléments sur lesquels les autres joueurs rebondiront afin de les développer ou les enrichir. S'emparer des propositions apportées par d'autres est ce qui fait toute la richesse de ce système de jeu. Surprenez-vous !

De toutes les boîtes que la gamme comprend, c'est celle qui produit les récits les plus « spectaculaires » : ici, les *buildings* explosent, les voitures s'envolent, des hélicoptères extraient des individus in extremis, on se tire dessus peu importe le calibre, comme dans un film de Michael Bay et puis, on trahit…

La fin de partie tient en un concept bien connu : le dilemme du prisonnier. Si cela ne vous évoque rien, attendez d'essayer le jeu avant de vous renseigner sur ce concept ! Si vous voyez très bien de quoi l'on parle, alors préparez-vous à une résolution très intelligente qui viendra couronner votre partie avec le petit *twist* bonus qui ravira tous les participants.

Il faut saluer le superbe travail d'illustration réalisé par The Creation Studio, parfait mélange entre la BD Franco-Belge et le style Rockstar (*Grand Theft Auto*), pulp et coloré, projetant immédiatement les joueurs dans les codes de cet univers. Il est de plus fortement appréciable de voir autant de personnages féminins représentés.

Le Casse de Trop est le digne grand frère rigolard et pétaradant de *Rituels*, permettant à ceux qui le désirent de jouer un récit nerveux, plein de tension et premier degré (comme dans *Rituels*) sans pour autant priver les amateurs de récréation et de grand défoulement. Un *must-have*.

For The Story – Le Casse de trop

Type : Jeu de carte narratif
Auteur : Nicolas Le Vif
Illustrateurs : The Creation Studio
Éditeur : Bragelonne Games
Disponibilité : disponible (16 €)
Genre : *Beautiful loosers* by Michael Bay

TRAITS

Background :
- Ça commence comme un *Ocean's*
- Ça peut se terminer comme *Usual Suspect*…
- Ou *Fargo*

Gameplay :
- Ronde de question à la Pour la Reine
- Jeu en deux actes (concorde dans l'équipe, puis discorde)
- Dilemme du prisonnier

Produit :
- Doubleau fourreau rigide
- Des archétypes contemporains réutilisables dans bien des JdR traditionnels
- Des casses illustrés inspirants

MAXIME DESCHAMPS

ALICE IS MISSING

ALICE S'EST-ELLE VRAIMENT PERDUE ?

LA PETITE BOÎTE NARRATIVE AU GRAND SUCCÈS INTERNATIONAL A VITE ÉTÉ EN RUPTURE CET ÉTÉ. UNE EXPÉRIENCE NARRATIVE ? UN JEU DE RÔLE ? PLUS, OU MOINS QUE ÇA ? POUR L'APPRÉCIER, IL Y A DES CRITÈRES BIEN SPÉCIAUX TOUT DE MÊME : AIMER JOUER EN MUSIQUE SANS PRONONCER UNE PAROLE. ALORS, PUISQU'ON NE PEUT PAS S'EXPRIMER EN PARTIE, NOUS ALLONS ICI VOUS EN DIRE QUELQUES MOTS.

Alice is Missing

Type : Jeu de cartes narratif et immersif
Auteur : Spenser Starke.
Illustrateurs : Julianne Griepp et Caleb Cleveland
Édition française : Origames
Prix : 18 euros
Genre : narratif collectif

TRAITS

Background :
- Une ambiance *Life is Strange*
- Une narration immersive collective
- Une bande-son pour compte à rebours

Gameplay :
- Faire du JdR sans en faire
- Une expérience de jeu unique
- Nécessite l'utilisation d'une tablette ou un téléphone pour la plage musicale

Produit :
- Boîte en carton rigide
- 1 livret (très dense) de 48 pages couleurs
- 71 cartes couleurs

Une grande enquête narrative tous ensemble… ou pas

Cela faisait un moment que nous avions un œil sur ce jeu paru en anglais chez *Hunters Entertainment / Renegades Game Studio*. Alléchant par son graphisme et ses références au jeu vidéo à *Life is Strange* et pour ne rien gâcher, il a raflé l'*ENnies* du Meilleur Jeu… et fut financé en 3 heures sur Kickstarter ! Alors quand *Origames* a annoncé sa traduction, nous avons patienté et mis de côté notre VO. Patienté. Et encore patienté, car il a eu un tout petit peu de retard (au moins sur nos envies de jouer). En attendant, on s'est préparé avec au cas où, un *bundle* sur *Roll20* avec le système de cartes afin d'y jouer. Et enfin, la petite boîte est arrivée !

« Une enquête narrative immersive ». Voilà un sous-titre qui laisse rêver. Comme on emploie le vocabulaire des groupes qui suivent les *crowdfundings* en ligne, on peut dire que nous étions bien « HYPÉS ! »

Notamment par cette accroche presque mensongère vantant une enquête.

DES RÈGLES AVEC UN POINT MÉDIAN ET UNE CARTE X

Plus répandue en langue anglaise, la carte X trouve ici une bonne place dans un cadre qui pourrait éventuellement déraper. On l'explique bien. Toutefois, la formulation nous a plus fait penser à une assurance pour l'éditeur US qu'à un véritable outil de protection. Probablement une histoire de tournure de phrase, car on sent que *Hunters Entertainment* y est réellement sensible.

Pour l'écriture inclusive, on lit en français des règles qui deviennent un peu laborieuses. À cause de l'inclusivité ? Pas forcément. Juste parce qu'on passe du point médian à une multiplication de genres dans les sujets et que notre cerveau en perd sa logique.

Le livret en lui-même aurait pu être diminué de deux tiers… vu qu'on a le sentiment que ces règles sont répétées trois fois. Une belle petite synthèse pour la VF aurait été appréciée, même si on se doute que les droits de traduction ne laissent pas forcément ce genre de liberté.

Et alors cette enquête coop ?

C'est une véritable expérience de jeu. Toutefois, la VF nous « vend » une enquête. Ce n'est pas totalement faux, mais toutes les testeuses et tous les testeurs ont cru que nous allions rebondir dans la narration en découvrant des indices. Ce n'est pas le cas : durant le jeu, nous créons des indices comme le reste de l'histoire. Le mystère ne nous est pas soumis, c'est nous qui l'inventons en répondant aux questions des cartes. Mais reprenons depuis le début…

Il faut une personne qui se dévoue comme Modératrice. En gros, un MJ. C'est-à-dire qu'elle connaîtra les règles par cœur (il n'y en a pas tant que ça) et les secrets de tous les personnages. Donc, si vous voulez jouer plusieurs fois, il vaut mieux que la Modératrice joue avec d'autres groupes de joueurs à chaque partie. Sinon, cela perd de sa saveur. Tout le monde (même la Modératrice) choisit un personnage qui est un proche d'Alice : un frère, une amie, etc. La Modératrice a tout le temps le même rôle : l'ami qui revient pour les vacances.

Les joueurs échangent leur numéro de téléphone, puis ils changent les noms de ces contacts par ceux des personnages afin que l'expérience soit immersive.

Enfin, un groupe de conversation est créé (Messenger, WhatsApp, etc.).

Chacun appelle la Modératrice et lui laisse un message sur son répondeur qui se trouve être celui d'Alice.

Grâce une intro narrative lue à voix haute, les personnages se retrouvent au lycée face à l'avis de recherche d'Alice placardé sur le mur. On distribue des cartes au dos desquelles sont inscrites des minutes : le moment du chrono où vous la lirez. On lance la playlist *Alice is Missing* et c'est silence absolu pour les joueurs durant 1 h 30 !

Les joueurs ne communiquent que par messagerie, comme si leurs personnages ne se croisaient jamais lors de l'enquête sur la disparition d'Alice. Ils retournent les cartes au fur et à mesure et partagent leurs découvertes, suspicions, inquiétudes, etc. Ces cartes sont le cœur du système.

- Les cartes **Personnage** et les cartes **Intention** (motivation et relation de votre personnage). Le relationnel entre personnages peut procurer beaucoup d'émotions. Il peut évidemment évoluer au fil de l'histoire, comme dans un JdR.
- Les plus importantes sont les cartes **Indice**, marquées d'un chiffre au verso : la minute précise à laquelle elle doit être retournée pour être lue afin de générer une évolution dans la narration.
- Il y a des cartes **Lieu** et **Suspect** : des supports aux cartes Indice qui permettent de préciser la découverte de l'indice.
- Les cartes **Recherche** sont piochées pour relancer la narration en cas de coup de mou.
- Et il y a une carte appelée « **10 minutes** ». Elle indique le temps qu'il vous reste pour boucler votre récit avant la fin des 1 h 30 de jeu où on arrête tout. On écoutera alors les messages enregistrés en début de partie et on débriefera.

Tout au long du récit, quand les questions des cartes incitent les joueurs à imaginer le déroulement de l'intrigue, ces derniers ne découvrent pas forcément d'indices. Ce n'est

ALERTE AUX SECRETS !

Chaque personnage a un secret.

Chaque joueur doit faire référence au sien au cours du message qu'il enregistre en début de partie. Il faudra les dévoiler d'un coup ou petit à petit.

Mais à trop vouloir bien faire… Les fiches téléchargeables en ligne pour y noter les indices révèlent hélas les secrets de tous les personnages.

En tant que Modératrice, prenez donc garde à bien gérer cela. Faites vos propres fiches de résumé.

pas mécaniquement une preuve d'un événement passé ou à venir comme lors d'une véritable enquête, c'est un récit au présent choisi par celles et ceux qui jouent. Pour autant, à un moment, une carte souligne qui est le « coupable ». Et à la fin, une carte vous dit dans quel état vous retrouvez Alice (trois fins possibles). Les seuls véritables moments clés où le jeu décide à la place des joueurs.

Un mauvais jeu ?

Alice is Missing est un bon jeu qui ne correspond pas à sa promesse. Une demi-heure avant la fin du chrono, nous n'avions plus de raison de continuer notre récit commun, voire de matière pour l'histoire elle-même. On s'est tout de même laissé porter jusqu'à la dernière minute en nourrissant l'espoir de rebondissements. Sans résultat.

Il y a en outre des problèmes dans la mécanique du jeu. Par exemple, pourquoi, à une demi-heure de la fin, une carte nous donne une info (à notre personnage, donc) que l'on doit garder secrète jusqu'à la quinzième minute pour la dévoiler à un autre joueur (pas personnage) ? Peut-être pour obtenir la complicité d'un joueur pour la Modératrice, mais pourquoi attendre 15 minutes ? Et pourquoi ne pas simplement préciser qu'il faut partager immédiatement cette carte avec un autre joueur ? Il y a un grain de sable dans la mécanique de jeu. Que fait la police et pourquoi on ne peut pas aller la voir ? Pourquoi ne pas avoir plus de cartes clés comme définir le coupable afin d'avoir une meilleure construction au fil du temps ?

Et quitte à se questionner : pourquoi ne pas pousser l'utilisation de la playlist avec une voix off pour commencer et terminer l'aventure ?

Alice is Missing est donc une bonne expérience de jeu qu'on risque d'avoir du mal à rejouer plusieurs fois car déjà, une fois que l'on connaît les secrets des personnages, on perd en surprise.

Ce qui était à l'origine un *Silent Role Playing Game* est devenu *Une enquête Narrative Immersive*... Vous comprendrez donc que l'on reste un peu sur notre faim/fin.

C'est beau, c'est bien, faut y jouer comment ?

Pour autant, il est très possible d'y jouer en connaissant ses petites faiblesses. Le recours à un chrono, à de la musique, à une messagerie pour échanger sont excellentes idées !

Réécrivez donc les aides de jeu en lignes pour dissimuler les secrets. Tirez au hasard ces derniers à chaque partie pour que cela soit rejouable. Et quitte à reprendre les références du créateur, définissez peut-être des thèmes ou genres avant la partie : horreur, fantastique, réaliste, drame, comique, etc. En effet, quand par exemple on aime les boucles temporelles de *Life is Strange*, on est déçu de ne pas trouver de surnaturel en jeu. Pour autant, rien ne nous interdit d'en ajouter. Et si Alice était une vampire comme... Nous ? Et qu'on devait la retrouver avant la fin de la nuit ? Et si un des PNJ était un extraterrestre ?

Bien qu'on préfère *Pour la reine*, ce jeu de cartes narratif n'est pas loin d'être excellent mais il faut y apporte des ajustements Vous voilà prévenu, alors on ne peut que vous souhaitez de bonnes parties !

FABIEN FERNANDEZ

PAROLES DES JOUEURS ET JOUEUSES

« Un jeu honnête de création coopérative malheureusement présenté comme un jeu d'enquête »

– Amandine

« De bonnes intentions, mais l›équilibre entre *roleplay*, mécanique de jeu et minutage est mal fichu ».

– Charlotte

« Une proposition de jeu originale, hélas gâchée par une mécanique qui ne permet pas de créer une histoire cohérente. »

– Thomas

THE TROUBLESHOOTERS : LES RISQUE-TOUT

AVENTURES FRANCO-BELGES

LES BANDES-DESSINÉES FRANCO-BELGES CONSTITUENT UN VÉRITABLE PATRIMOINE CULTUREL, MAIS AUSSI UN GENRE À PART ENTIÈRE. *LES RISQUE-TOUT (THE TROUBLESHOOTERS)* RETRANSCRIT FIDÈLEMENT CELUI-CI, POUR NOUS PROPOSER DES AVENTURES DIGNES DE *SPIROU ET FANTASIO, BLAKE ET MORTIMER* OU, POURQUOI PAS, *OSS 117* : DE L'ACTION (MAIS PAS DE VIOLENCE), DE L'ESPIONNAGE ET DE L'EXOTISME !

Les années 60, comme vous ne les avez jamais vues !

Troubleshooters : Les risque-tout (TTS) exploite un registre jusqu'alors absent du JdR : l'univers des BD franco-belges. Si vous avez grandi avec Spirou, Fantasio ou Tintin (voire Gil Jourdan ou Michel Vaillant), vous savez ce que revêt cette appellation. Sinon, voici un bref résumé : des aventures bon enfant, au cours desquelles personne ne souffre jamais vraiment, qui mélange un brin d'enquête, un brin d'exotisme et un brin d'humour (avec parfois un brin de science-fiction ou de fantastique). Ça fait beaucoup de brins, mais c'est un cocktail qui a fonctionné pendant des décennies, et certains vous diront qu'il fonctionne toujours.

Pour servir ce concept, *TTS* utilise un contexte de jeu taillé sur mesure : des années

The Troubleshooters : Les Risque-tout

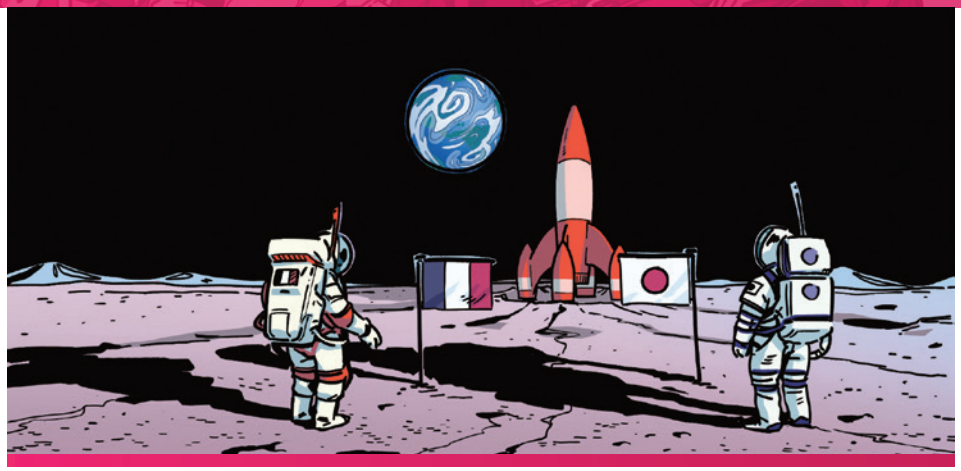
Auteurs : Krister Sundelin et Brandon Bowling
Illustrateurs : Ronja Merlin, Krister Sundelin, Elinor Rönning, Theodor Rönnudd, David Öqvist
Éditeur : Helmgast AB (VO)/ Arkhane Asylum Publishing (VF)
Disponibilité : oui
Genre : aventures franco-belges

TRAITS

Background :
- Des années 60 astucieusement décalées
- Un background décrit de façon pratique et utile
- Une liste de jurons en BD franco-belge !

Gameplay :
- Les points de récit retranscrivent bien l'ambiance des BD
- Une quantité (très) convenable de contenu technique (équipements, PNJ, etc.)
- Il y a les caractéristiques de dinosaures dans le livre de base !

Produit :
- Une direction artistique impeccable pour le thème
- On sent la passion de l'auteur pour le sujet
- On dirait une BD !



TREASURES OF THE TROUBLESHOOTERS

Si la langue de Shakespeare ne vous fait pas peur, vous pourrez compléter le kit d'introduction disponible en français sur le site d'Arkhane Publishing (*L'Expédition Minos*) par plusieurs autres aventures jouables uniquement avec ce kit :

- *How Robo-Santa stole Christmas*
- *Fabulous !*
- *The Sylverian job*

Et une version remaniée de *L'expédition Minos*.

▶https://helmgast.se/the-troubleshooters/the-troubleshooters-archive

Dans ce quatuor, *L'Expédition Minos* est la valeur sûre. À l'inverse, *Fabulous !* est truffé de trous scénaristiques qui ont manqué de gâcher la séance, et les fiches de PNJ sont mal conçues. (Ils n'ont aucune capacité spéciale, la catégorie des PNJ n'est même pas indiquée.)

Attention : les traductions françaises utilisées dans le kit de découverte et dans le livre de base ne sont pas identiques. En outre, une lecture attentive révèlera que les prétirés du kit de découverte ne respectent pas les règles du livre de base...

60 légèrement uchroniques, légèrement fantasmées et légèrement imaginaires. Dans le monde des risque-tout, une expédition franco japonaise marche sur la Lune en première, en 1964. Plusieurs petits pays imaginaires s'intègrent à la carte du monde, et la guerre froide est plus un prétexte à de nouvelles aventures qu'une raison d'annihiler la civilisation humaine.

Il y a tout ce qu'il faut dans *Troubleshooters* : de l'exotisme, de l'aventure et même une conspiration secrète qui cherche à prendre le contrôle du monde depuis des bases sous-marines ou construites dans des volcans. On peut juste regretter que l'uchronie et la fantaisie de ces années 60 ne se voient pas plus dans les scénarios (en tout cas ceux du kit de découverte).

Le d100 comme vous ne l'avez jamais vu !

TTS utilise un système à base de d100 : aucune caractéristique, juste des compétences (une trentaine, dont quelques-unes qui ressemblent à des caractéristiques). Pour réussir une action, le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa compétence. Simple et efficace, avec quelques subtilités :

- sous certaines conditions, vous pouvez inverser les dizaines et les unités ;
- si vous obtenez un double, vous générez du karma, bon ou mauvais selon le résultat obtenu, ce qui a d'importantes conséquences sur la suite des évènements ;
- certaines situations seront gérées par des défis qui évoquent les défis de compétences de *DD4E*. Les PJ coopèrent afin d'accumuler réussites dont le nombre détermine l'issue collective du défi. Il y a également des duels, avec des PNJ, où il faut accumuler un certain nombre de jets réussis avant l'adversaire (notamment pour résoudre des courses-poursuites).

Voilà ; si vous avez compris ça, vous pouvez jouer à *TTS*. Il faut moins d'une heure pour expliquer le contexte, le système et faire choisir des prétirés aux joueurs. *TTS* est donc idéal pour de l'initiation.

Les bandes-dessinées en action

Il n'y a pas que le d100 dans *TTS* ; le jeu propose plusieurs mécanismes de *gameplay* pour restituer l'ambiance et le ton des BD franco-belges.

- Les **points de récit** sont au cœur du ton du jeu. Ils se gagnent en respectant celui-ci, notamment en se laissant capturer ou en interprétant les défauts de son personnage. Ils se dépensent pour activer une capacité de son personnage, inverser un jet de dé ou participer à la narration. C'est simple, efficace, et ça fonctionne : non seulement les points de récit permettent d'assumer le concept du jeu, non seulement leur utilisation rythme la partie, mais en plus, ils ajoutent de la réflexion tactique au jeu.
- Le système de **santé** est également particulier : quand un personnage arrive à 0 en Vitalité, il ne meurt pas, bien évidemment. Il est simplement mis hors combat :

il a trop mal, il passe par la fenêtre du bar ou abandonne le combat, mais il va bien. Cependant, les PJ, et certains PNJ, peuvent décider d'être Blessé ou en Danger de mort pour éviter de perdre des points de Vitalité. Ils ont alors vraiment mal et risquent leur vie. Du coup, *TTS* assume complètement son propos et permet de partir à l'aventure sans souci, ou presque.

- Le jeu propose aussi un système simple pour gérer les intersessions. Tels Lucky Lucke, les PJ peuvent aussi faire des choses entre les cases et entre les aventures. Les périodes d'intersession permettent de guérir des blessures ou de préparer la prochaine aventure.

Ainsi, *TTS* est un jeu qui va au-delà de son concept de base pour fournir tout un tas d'outils et donner de l'envergure à sa proposition ludique : les PJ peuvent fabriquer des gadgets, voyager à travers le monde, vivre des aventures d'espionnage et combattre des sociétés secrètes. Il y a un grand éventail de *gameplays* différents, de possibilités techniques et ludiques. La diversité des sujets traités par les différents chapitres du livre de base et l'esthétisme joyeux des illustrations confère du souffle à la lecture et donne envie de jouer !

Rogntudjuu !

TTS a une proposition de jeu très alléchante. Cependant, il a tout de même quelques défauts.

Déjà, à la lecture, quelques points semblent problématiques :

- Les accroches scénaristiques permettent de donner un rôle plus important à certains PJ, qui deviennent presque des « adjoints du MJ ». Malheureusement, cela signifie que les autres deviennent plus secondaires…
- Pour un jeu où les voyages à l'étranger sont courants, les règles manquent de considérations sur le transport de l'équipement à l'international, quitte à juste dire que ça ne pose pas de problème ou que c'est réglé par un simple jet de compétence.
- Les PNJ, notamment les chefs, manquent de pouvoirs spéciaux pour être pittoresques ou simplement fuir pour revenir à un autre album (ou faire un long discours !).
- Où sont les points de « vie » des véhicules ? C'est embêtant car la plupart des scénarios à disposition en mettent en scène, notamment pour des courses-poursuites.
- L'équipement est géré en kits, pour simplifier l'encombrement, mais il faut une lecture attentive pour s'assurer que c'en sont bien effectivement, tous, et que donc « Lampe torche » et « Machine à écrire » sont bien des kits.
- D'ailleurs, il est impossible d'acheter de l'équipement ! On peut le fabriquer, on peut se le faire prêter, mais jamais l'acheter avec des sous…

NOTRE PATCH DE GAME DESIGN

Une simple règle d'entraide atténuerait le sentiment d'impuissance des joueurs et justifierait la façon dont fonctionne l'interdiction d'une seconde tentative. De même, si les scénarios de la gamme, voire les règles du livre de base, donnaient plus de place aux défis, ceux-ci régleraient le problème puisqu'ils permettent de graduer l'échec et la réussite.

En outre, ce sentiment n'est peut-être pas lié au moteur de jeu, mais à la création de personnages : avec seulement onze compétences sur trente supérieures à 15 %, ce n'est pas étonnant que les PJ soient à la peine. Il faudrait envisager que toutes les compétences soient au minimum à 35 %. Ou alors, y compris dans la rédaction des scénarios, il faut être plus généreux sur les modificateurs positifs (mais c'est ce que tout le monde dit à chaque fois qu'on parle de l'équilibrage d'un système en d100, ce qui pourrait faire dire que ces systèmes sont par essence biaisés). Une autre solution pourrait consister à élargir les cas où les PJ gagnent des points de récit, notamment pour les personnages accrochés (dont l'avantage aurait pu être matérialisé en points de récit plutôt qu'en points d'expérience).

Lorsqu'il s'agit de jouer, d'autres points apparaissent :

- La fiche de personnage est conçue comme un passeport, ce qui est bien trouvé, mais il lui manque de nombreux emplacements : où noter les conditions « Blessé » ou « En danger de mort », le type d'équipe (mais qui de toute façon n'a pas l'air de servir à grand-chose) et surtout l'équipement !
- Plusieurs petits équilibrages ne fonctionnent pas. Notamment, il est facile d'activer des Désavantages sans grand risque, quitte à les compenser par des Capacités peu onéreuses en points de récit. De même, les dégâts à mains nues aboutissent à ce qu'un coup porté sur quatre ne fasse en réalité pas de dégâts. C'est dommage pour un jeu où les personnages sont surtout censés se battre à mains nues !
- L'initiative ne fonctionne pas. Sur le papier, elle semble utiliser de façon ingénieuse le système d100, mais aboutit au fait qu'un PJ avec un bon pourcentage n'est en réalité pas du tout assuré d'avoir une bonne initiative. Peut-être que sur le long terme, la loi des grands nombres sauve le système, mais comme il n'y a qu'un seul test par combat, on n'a pas le temps de s'en rendre compte ; ça paraît juste trop aléatoire. (Surtout comparée à l'initiative fixe des PNJ !).
- Les règles d'expérience paraissent bien compliquées pour pas grand-chose. C'est surtout qu'elles sont très mal rédigées : les paragraphes « Jets d'expérience », « Apprentissages d'une langue » et « Apprentissage d'une capacité » ne sont pas spécifiques aux coches d'amélioration gratuites, mais transversaux aux trois étapes des règles d'expérience.

Par ailleurs, il y a deux problèmes majeurs : la deuxième tentative et les chances de succès.

TTS interdit une deuxième tentative, tant que les circonstances n'ont pas changé. Cependant, il ne l'interdit pas seulement au personnage malchanceux, mais également à tous les PJ. Cela pose pas mal de soucis pendant la partie test, non seulement du point de vue de la performance (c'est dur !), mais tout simplement de la vraisemblance : si un PJ ne repère pas la filature, plus personne ne peut se rendre compte que la voiture est suivie ? Qu'est ce qui justifie qu'une fouille ne puisse pas être tentée par quelqu'un d'autre ? Ça n'est pas la règle en elle-même qui pose un problème, mais le fait qu'elle doive s'appliquer collectivement à tous les PJ. Il aurait mieux valu se passer de cet ajout…

Surtout, il y a le problème des chances de réussite. Plusieurs fois au cours de la partie test, l'ambiance a été plombée par le sentiment de tout rater, ou d'avoir bien du mal à réussir. En outre, les statistiques de réussite

évoluent de façon étrange. La façon dont les modificateurs sont gérés (en jouant sur les unités plutôt que sur une modification du pourcentage) en rend difficile l'appréciation, mais laisse penser qu'elle avantage les plus forts (contrairement à ce qui est indiqué dans les règles).
Les PNJ semblent trop forts, surtout parce que la valeur minimale de leurs compétences est nettement supérieure à celle des PJ (35 % contre 15 % !).
Enfin, c'est toujours le même problème avec le d100 : un échec est un échec total ; il n'y a pas d'échec relatif (contrairement à un système à succès où il y a toujours moyen de tempérer un échec). Les joueurs ressentent leurs personnages vulnérables, comme dans un jeu de survie plutôt qu'une aventure de Spirou et Fantasio. Ce sentiment n'est pas forcément rédhibitoire (voire encadré ci-contre).

Tout risquer avec les risque-tout

Malgré les défauts du système de résolution, au terme des deux parties tests, tout le monde a envie de réessayer (ou presque). Cependant, ce sera avec des personnages faits à la main, et en envisageant un certain nombre de modifications sur les règles : notamment, l'utilisation de la règle optionnelle p. 81 (convertir les modificateurs en %) et la règle alternative p. 131 qui remplace les coches d'expérience chères au système d100 par des points d'expérience plus classiques.
L'ambiance du jeu et son originalité, ainsi que la direction artistique en adéquation avec le sujet, créent un enthousiasme auquel il est difficile, voire impossible, de résister. La promesse d'aventures rocambolesques donne envie de s'investir et de jouer en campagne (notamment *Le mystère de l'U-boot*). Et puis, en fait, tout le monde a bien rigolé pendant les parties. Bref, *Troubleshooters : les risque-tout* est un jeu qui mérite qu'on prenne des risques !

ARNAUD CUIDET

PAROLE DE JOUEUR

« Un univers original, mais le système gâche un peu le plaisir. »

– *Seb*

« J'ai trouvé ce jeu amusant, mais le système peut vite décourager si on n'a pas assez de chance aux dés. »

– *Loly*

« L'univers est très fun, mais le système n'est pas adapté à l'ambiance BD. »

– *Loïc*

« Jouer une héroïne de BD, c'est peu courant, mais j'ai été frustrée par le peu d'effets de mes jets réussis. »

– *Véro*

DARK CRYTAL – LE JEU D'AVENTURE

« UN AUTRE MONDE, UN AUTRE TEMPS… »

APRÈS *LABYRINTHE, LE JEU D'AVENTURE*, LE JEU DE CARTES ET LE JEU DE PLATEAU SUR LE MÊME UNIVERS, RIVER HORSE PROPOSE *JIM HENSON'S THE DARK CRYSTAL ADVENTURE GAME*. LES PLUS ANCIENS SE SOUVIENNENT DU FILM DE L'ILLUSTRE JIM HENSON, LES PLUS JEUNES AURONT VU LA SÉRIE NETFLIX, TRISTEMENT ABANDONNÉE APRÈS SEULEMENT UNE SAISON. APRÈS LA GROSSE RÉUSSITE SUR *LABYRINTHE*, QUE VAUT CE NOUVEAU JDR BASÉ SUR LES TRIBULATIONS DES GENTILLES MARIONNETTES GELFINGS ?

Dark Crytal – le jeu d'aventure

Type : jeu de rôle
Auteur(s) : Janet Forbes, Chris & Jack Cæsar
Illustrateur : Brian Froud, Iris Compiet, Johnny Fraser-Allen And Chris Cæsar
Editeur : Black Book Editions
Prix : 40 €
Genre : Fantastique toujours poétique et surprenant

TRAITS

Background :
- Thra, un continent fantastique, habité de créature drôles et gentilles mais aussi de monstres cruels.
- Les méchants Skeksès, allégorie des pires penchants de l'être humain.
- Explorations et quête mystique.

Gameplay :
- Très léger mais diablement efficace.
- Même système que le jeu *Labyrinthe*.
- Une campagne qui se déroule toute seule, avec une préparation minimale du MJ.

Produit :
- Très beau livre petit format.
- Richement illustré, avec de nombreux dessins et un cahier de photo du film.
- Ensemble de cartes gratuites en pdf.

Un jeu qui vous prend par la main

La première sensation ressentit en feuilletant l'ouvrage est la simplicité d'accès. Construit sur le même modèle que *Labyrinthe, le jeu d'aventure*, ce jeu est prévu pour être vendu en librairie. Il reprend le rôle du MJ et des joueurs au tout début. En quelques pages, de nombreux conseils sont donnés, simples et décomplexants. Une réussite.

Suivent les règles, simple et efficace à nouveau (voire le paragraphe suivant). Quelques conseils pour le MJ et une explication de la construction de la campagne. Arrivé à la page 49 (sur 317), on entame une description des régions et surtout des lieux notables de ses régions, qui permettront de donner un véritable souffle épique à la campagne.

Comme pour le jeu tiré de *Labyrinthe*, l'essentiel du bouquin est composé de scènes décrites sur une double page. Vous ne rêvez pas cher MJ, inutile de tout lire avant de jouer. Il faut bien sûr connaître grossièrement l'univers mais les scènes peuvent être jouées sur le pouce et enchaînées facilement et avec une fluidité rarement égalée. Chaque lieu est illustré d'une *map* et on peut télécharger l'ensemble des *maps* sur le site de l'éditeur. C'est un des puissants atouts du jeu.

D'ailleurs, contrairement au jeu *Labyrinthe*, dont les cartes n'étaient que des salles du dit labyrinthe, ici les cartes sont de deux types : les régions et les lieux. Sur la carte d'une région, l'itinéraire du groupe sera défini. Ce dernier s'apercevra-t-il qu'il est proche d'une grotte ou d'un arbre penché ? Fera-t-il un détour ? Que cache ce détail intriguant ? Et paf, une nouvelle scène s'ouvre, juste le temps que le MJ lise la double page dédiée et l'arbre penché ou la grotte révèlent leurs mystères.

Ce *gameplay* louchant sur l'OSR est rafraîchissant. Il sert en outre le propos du jeu : le dépaysement, les rencontres, l'aventure.

Les héros de la Prophétie

Issus des sept clans qui servent les Protecteurs du Cristal (les Skeksès), les PJ sont des Gelflings. Leur création est très rapide.

1) Choisissez votre clan, prenez son trait principal et l'un des trois traits secondaires.
2) Choisissez deux compétences parmi Agilité, Animaux, Connaissances, Combat, Exploration, Sociabilité, Vigueur, ainsi que deux spétialisations (pour Agilité : Escalade, Athlétisme, Réflexes).
3) Choisissez un défaut (étourdi, vaniteux, maladroit…). Le jouer vous rapportera des points d'XP.
4) Tirez 1d12 afin de connaître la raison de la présence de votre alter ego chez les Mystiques, les êtres sages et calmes qui lui expliquent qu'il est un élu de la Prophétie. Par exemple, « vous souffrez d'une étrange maladie que seuls les Mystiques peuvent soigner », ou « votre Maudra, la matriarche du clan vous a dit d'y aller », etc.

Net, rapide, clair et surtout inspirant pour le jeu.

Les traits procurent une saveur particulière à chaque personnage : Combattant hors pair, Langage des animaux, Transe, etc.

Les coutumes Gelfling sont expliquées rapidement, comme le rêvunion, ce pouvoir qui permet d'échanger ses souvenirs avec ses camarades par simple contact. Avantage et inconvénient, il est impossible de mentir.

FILM OU SÉRIE ?

The Dark Crystal, c'est avant tout un film du maître en marionnettes, Jim Henson. Sorti quatre ans avant le mythique *Labyrinthe* (1982), *Dark Crystal* raconte l'épopée de Jen, le dernier Gelfling, dont la mission est de soigner le cristal magique qui représente l'âme du monde. Durant son périple, il rencontrera de nombreuses créatures, comme Aughra, qui semble tout connaître du monde, ou encore, Kira la dernière Gelfling. Il lutte-ra contre les monstrueux Skeksès et leur soldats-crabes, les Garthims. Le monde est enchanteur et – je vous parle d'une époque où personne ne croyait en Star Wars et ou la fantasy se réduisait à Conan le Barbare – le film était une perle pour les amateurs d'imaginaire.

En 2019, Netflix annonce une série mélangeant animation 3d et animation de marionnettes, dans l'univers du film The Dark Crystal de 1982. Là où le film raconte la fin d'un monde et l'aube d'une nouvelle ère, la série sera un préquel, dans lequel les Gelflings sont nombreux et insouciants et les Skeksès ont une aura de sainteté malgré leur nature malsaine. La révolte gronde, et l'Obscurcissement progresse.

Nous ne pouvons que vous encourager à découvrir ses deux œuvres, même si Netflix a annulé la série après seulement une saison.

Dark Crytal – le jeu d'aventure prend place à l'époque de la série, alors que l'Empire Skeksès est a son apogée et que les Gelfings ont encore confiance en eux.

Le tirage au d12 vous donne une raison d'être dans la vallée des Mystiques lors de la sélection des élus.
Mais quelle est cette fameuse Prophétie : les sept Grands Arbres des sept clans vont mourir. Il faut donc recueillir sept graines afin de pouvoir les replanter après la période de chaos qui s'annonce. À partir de là, chaque PJ voudra voir son clan et son arbre, ce qui lance immédiatement l'histoire avec une liberté totale.
Une mission facile ? Pas si sûr. Les PJ devront traverser plusieurs fois le continent pour trouver les graines et surmonter les épreuves initiatiques les protégeant. L'Obscurcissement s'étendra sur le monde le rendant plus hostile encore. Une mécanique peu originale mais diablement efficace alors que le MJ lit les scènes proposées et coche le temps qui passe sur un calendrier.

Un système efficace et solide

Lorsqu'une action est incertaine, le joueur lance 1d6 contre une difficulté définie par le MJ (de 2 à 10, voire davantage). Si votre personnage a la Compétence associée, vous rajoutez + 1 (voire + 2 ou + 3 si vous êtes Spécialisé ou Maître). S'il lui manque de l'équipement (vous voulez qu'il coupe du bois sans hache), il est défavorisé : vous jetez par conséquent 2d6, puis conservez le plus mauvais des deux résultats. Si votre alter ego est normalement équipé, test normal. S'il utilise une super hache, il est favorisé : vous lancez 2d6, puis conservez le meilleur des résultats et tous les « 1 » obtenus enlèvent un point de durabilité. La durabilité de bien des objets est égale à 3.
Si le défaut du personnage entre en jeu, vous êtes défavorisé.
L'entraide est essentielle dans ce système. Votre PJ ne sortira pas indemne d'une épreuve sans l'aide de ses proches. Si un camarade l'aide, vous obtenez un + 1.

Les Gelfling font généralement leurs tests avec des d6. S'ils sont blessés, ils ne lancent en revanche que des d4. S'ils le sont à nouveau, ils sombrent alors inconscients. Certaines créatures, souvent en rapport à leur taille, lancent des d8 ou des d10. Les Garthims et les Skeksès jouent avec des d12, ce qui leur donne beaucoup de « points de vie » et les rend quasiment insurmontables en début d'aventure.

LES SEPT CLANS

La poésie de l'univers transparaît à la lecture des clans Gelfling.

- Les **Dousans** forment un clan de nomades spirituels couverts de tatouages qui accordent beaucoup d'importance au passage du temps et à l'inéluctabilité de la mort.
- Les **Drenchens** sont de fiers chasseurs, capables de respirer sous l'eau et de nager très vite. Ils n'ont pas beaucoup de contact avec les autres clans, qui les trouvent grossiers et incultes. Ils attachent plus d'importance à l'honnêteté et à la sincérité qu'à la politesse.

- On croit les **Grottans** depuis longtemps éteints. Mais certains ont réussi à fuir les Cavernes de Grot avant d'être contaminés par la terrible infestation surnommée l'Obscurcissement.
- Les **Pierrebois**, traditionnellement employés comme gardes au Château du Cristal, ont été les premiers à se rebeller une fois que les plans démoniaques des skeksès ont été révélés.
- Les **Sifas** forment un clan aussi grégaire que mystérieux. Ce sont des marins solides. De nombreux Sifas prennent un malin plaisir à se jouer de leurs cousins un peu moins vifs et à les faire tourner en bourriques, ce qui leur vaut la réputation de ne pas être dignes de confiance.
- Les **Spritons**, nombreux et répandus partout, sont fiers de leurs talents d'agriculteurs et de la simplicité des valeurs qu'ils défendent. Les compétences de leurs artisans et de leurs éleveurs sont prisées sur tout le continent, et ils ont ainsi pu développer un puissant empire commercial.
- Le clan **Vapra** est le plus prospère de tous. Ses membres tirent une grande fierté de leurs travaux intellectuels et culturels. La plupart des Vapras savent lire et ils sont nombreux à apprendre à travailler le métal, à réaliser des œuvres d'art ou à jouer de la musique.

Autant *Labyrinthe* était orienté *one-shot* en une soirée, autant *Dark Crystal* se joue en campagne de longue haleine. Les points d'expérience permettent de rejeter un jet de dé malencontreux en plus de faire progresser les compétences. Enfin, les Gelflings peuvent dépenser 3 XP pour gagner de nouveaux traits.

Un futur classique ?

Ce jeu est une vraie réussite. Le *gameplay,* la mise en page et ses saynètes servent son propos. La campagne est longue et ardue. Peut-être votre groupe connaîtra-t-il des morts, les joueurs pourront prendre le rôle d'un Podling (petit nain rigolo), un étrange Arathim, un puissant Golem ?

La richesse de l'aventure se dévoile au fil des pages et donc des saynètes qui s'enchaînent avec élégance. Ici ou là, quelques bugs ou étrangetés subsistent sans pour autant entamer l'indulgence du lecteur. La campagne s'annonce flamboyante et onirique, comme un bon film de Jim Henson.

NICOLAS BERNARD

SEXISME ?

Les fans du film le savent, les filles ont des ailes et peuvent voler ! Sacré pouvoir.

Que dit le jeu ? Simple : les filles ont des ailes et peuvent voler ! Point.

Un déséquilibre flagrant s'ensuit. Alors en tant que MJ je me suis posé la même question que se sont sans aucun doute posée les auteurs. Doit-on donner un autre avantage aux personnages masculins ? Un objet magique ? Une compétence de plus ?

Et puis je me suis dit, non.

Play by the book. Les filles ont de la chance, elles ont ce « petit » plus, et… C'est comme ça !

J'ai eu plus de PJ filles, forcément. Mais cet atout est-il un problème ? Après tout, ça suit le canon de l'univers. D'ailleurs, les clans sont dirigés par des Maudras, des matriarches, et la personne la plus puissante du monde n'est autre que Mère Aughra.

PAROLES DE JOUEUR

« L'univers est à la fois enfantin et dangereux, c'est tout le sel de ce jeu. On peut lier des amitiés facilement et le secret n'est pas de mise dans les relations. Une confiance établie entre les Gelflings qui prend son sens au regard des dangers existants. Mais les dangers sont-ils si mortels que cela ? On a plutôt l'impression d'être une créature très vulnérable face au moindre péril qui guette. On reste des Gelflings naïfs au bon cœur, armés de leur seul courage, malgré la montée de niveau et les objets magiques. C'est très savoureux.

C'est la première fois que je joue à un jeu de rôle avec une gestion de l'équipement aussi simple et bien pensée. »

– Antoine

« L'ensemble des règles arrivent à servir le background du jeu. Les choix de *gameplay* sont clairs et porteurs de jeu. J'ai pris un grand plaisir à jouer. Seul inconvénient, il faut jouer longtemps et en campagne pour extraire tout le sel du jeu. »

– Mathieu

IRON KINGDOMS REQUIEM

ACIER, GLOIRE ET BEAUTÉ

L'AVENTURE DES ROYAUMES D'ACIER A COMMENCÉ AUX ÉTATS-UNIS VOILÀ VINGT ET QUELQUES ANNÉES. AVEC CETTE 3ÈME ÉDITION TRADUITE PAR LE STUDIO AGATE, ELLE NE SEMBLE PAS PRÊTE DE S'ARRÊTER. MAIS FANTASY ET STEAMPUNK FONT-ILS VRAIMENT BON MÉNAGE ?

Iron Kingdoms Requiem

Créateur : Matthew D.Wilson
Auteurs : Matt Goetz, Orrin Grey, Curtis Howard, William Hungerford, Douglas Seacat, William Schoonover
Illustrateurs : Néstor Ossandón, Jeff Axer, Arthur Bozonnet, Oscar Cafaro...
Éditeur : Privateer Press / Studio Agate pour la VF
Disponibilité : en boutique
Genre : Full métal Fantasy

TRAITS

Background :
- un contexte fouillé, clair et innovant
- des royaumes diversifiés
- une parfaite harmonie entre fantasy et technologie

Gameplay :
- Absence de la mécanique de jeu pour ceux qui ne connaissent pas les règles OGL
- des adaptations réalistes qui soutiennent l'ambiance
- des classes de personnages intéressantes

Produit :
- 268 pages
- de magnifiques illustrations
- une présentation claire et cohérente

Présentation générale

268 pages. C'est l'épaisseur de ce magnifique livre de base qui nous propose de vivre de glorieuses aventures dans un monde où la magie et la mécanique ont une place de premier choix. Tout le concept du jeu pourrait se résumer à cette phrase, mais il est intéressant d'en détailler au moins les grandes lignes. En premier lieu, cette troisième édition d'*Iron Kingdoms Requiem* s'inscrit dans le système du plus célèbre des jeux de rôle. Cela est pleinement assumé par la maison d'édition US, Privateers. Vous ne serez donc pas dépaysés, en tous cas en termes de mécanique de jeu, si vous êtes déjà un inconditionnel de D & D. En revanche pour les novices, cela constitue un des seuls écueils d'*Iron Kingdoms Requiem*, mais nous y reviendrons plus tard.
Ensuite, après un FRPA (Ndr : Feuilletage Rapide Post-Achat), notre rétine est déjà sous le charme de dizaines d'illustrations grandioses qui nous plongent dans l'ambiance du jeu : machines volantes, ville fantastiques industrielles, personnages qui se tirent dessus avec des armes à feu magique, armées de créatures mécaniques, etc. Wow, les gars ! On est sur du lourd là !
Pour finir, on inspire, on expire...Car il est l'heure de passer de l'excitation à la raison.

Les pièces du moteur

Le sommaire (car c'est son rôle) nous permet d'avoir une vue d'ensemble de l'ouvrage, de sa structure et de son organisation. Il est clair, cohérent et compte six chapitres qui nous conduisent de l'histoire des royaumes d'acier à la traditionnelle feuille de personnage. Pas d'innovation apparente donc, à moins que... Mais oui ! **Où est passé le système de règles ?** Qu'est-ce à dire que ceci ? Les auteurs auraient-ils oublié d'inclure le moteur dans cette jolie carrosserie ? Pas de panique. La solution est donnée en page 5 du livre en une seule phrase, claire et concise : « *Iron Kingdoms Requiem* est un jeu de rôle conçu pour la 5e édition du plus célèbre des jeux de rôle ». C'est le fameux écueil que nous évoquions plus haut. Si cela ne devrait pas gêner les rolistes confirmés et pratiquants D & D, les novices peuvent se poser des questions du style : Est-ce un supplément indépendant ou un véritable JdR complet tout comme il faut ? Alors oui, il s'agit bien d'un JdR complet mais pour lequel il faudra au préalable connaître...hum, hum...la mécanique de jeu.

Iron Kingdoms Requiem se réfère depuis sa création à la licence ludique libre de Wizards of the Coast, la fameuse OGL. Vous trouverez les règles détaillées de cette licence dans le Document de Référence Système à l'adresse internet suivante : https://5e-drs.fr.
Le novice devra donc consacrer un temps supplémentaire à l'étude des règles avant de potasser le bouquin.

Cela étant réglé, voyons à présent le contenu de ces six chapitres et insistons sur les innovations apportées par *Iron Kingdoms Requiem*.

Le monde de Caën et l'Imorren Occidentale

Iron Kingdoms Requiem prend place dans le monde dit de Caën et plus précisément dans une région baptisée l'Imorren occidentale. Cette dernière est elle-même composée de plusieurs royaumes dont le détail apparaît dans le Chapitre 1 du livre de base. Un premier grand principe est que ces royaumes se sont construits et reconstruits à la suite des événements dramatiques de l'histoire de Caën. Un second réside dans le fait que ces reconstructions n'ont eu lieu que grâce à la Mékamagie et à tout ce que les peuples ont pu en faire de façon personnalisée ou commune.

Si le « terroir » reste dans la pure tradition médiévale fantastique, l'épice Full Métal donne toute sa saveur et sa particularité aux royaumes d'acier. Ainsi, vous découvrirez chaque région dans son organisation politique, sociale, religieuse, géographique en lien avec ces événements historiques et l'apparition de la Mékamagie. L'immersion est complète et originale tant pour les joueurs que pour les MJ. Ces derniers apprécieront d'ailleurs les encarts « accroches scénaristiques » qui permettent de développer des idées de scénarios pour des centaines d'heures de jeu.

Classes et Sous-classes de personnage

Cinq classes de personnages sont accessibles et collent particulièrement à l'ambiance d'*Iron Kingdoms Requiem*. Les sous-classes présentent des profils plus proches de la *fantasy* classique mais n'en sont pas moins dénués de particularités très intéressantes. Détaillons-les.

Alchimiste : ce PJ aura tendance à user et abuser de ses connaissances en alchimie pour fabriquer, modifier, améliorer des ingrédients utiles aux aventuriers tels que la poudre à canon ou les bombes. C'est un profil dont la devise pourrait être : *Touche pas à ça ! Ce mélange est pas vraiment stable, si tu vois ce que je veux dire*. Les alchimistes peuvent travailler seuls ou être affiliés à un ordre tel que « l'ordre du creuset d'or ».

Mage-balisticien : le mago de la bande. Passionné par la matière, le pratiquant de magie ne voit le monde qu'à travers sa substance, comme s'il s'agissait d'une divinité à part entière. Ce qui explique qu'il peut être un tantinet impulsif. Le Mage-balisticien

LA MÉKAMAGIE, KÉSAKO ?

Il s'agit tout d'abord d'un don fait aux humains par ceux que l'on nomme "les Infernaux" à un moment particulièrement menaçant de l'histoire des royaumes.

Dès lors, la Mékamagie se développe à travers des rites mais aussi et surtout par l'emploi de runes qu'un spécialiste peut intégrer à du matériel commun en les gravant sur des plaques runiques. Ces runes sont très diverses et accessibles en fonction du niveau du pratiquant arcaniste. La Mékamagie a eu pour conséquence le développement de la science mécanique qui est le sel même des royaumes d'acier.

Il n'est donc pas rare de tomber sur des armes imprégnées de cette magie, y compris des armes à feu. La plus grande application de la Mékamagie reste néanmoins les Scaraciers. Nous en parlerons un peu plus bas dans l'article.

LES SCARACIERS

Les Scaraciers constituent à eux-seuls un élément fondamental d'*Iron Kingdoms Requiem*. Ce sont des créatures mécaniques, des sortes de robots, doués d'un certain niveau de conscience et d'autonomie en fonction de leur développement et de leur fabrication. Ces êtres mécaniques servent à toutes les tâches pouvant intervenir dans la vie des peuples de l'Imorren occidentale et notamment le combat. Dans ce cas précis, on parle de « Scarak de combat ». Tous sont dotés d'un « cortex » mékamagique et peuvent atteindre un certain degré de conscience en fonction du lien qu'ils établissent avec leurs créateurs et/ou leurs réparateurs. Les Scaraciers sont plus ou moins présents dans les Royaumes d'acier, mais gageons qu'ils seront une source inépuisable de Gameplay et d'intrigues intéressantes.

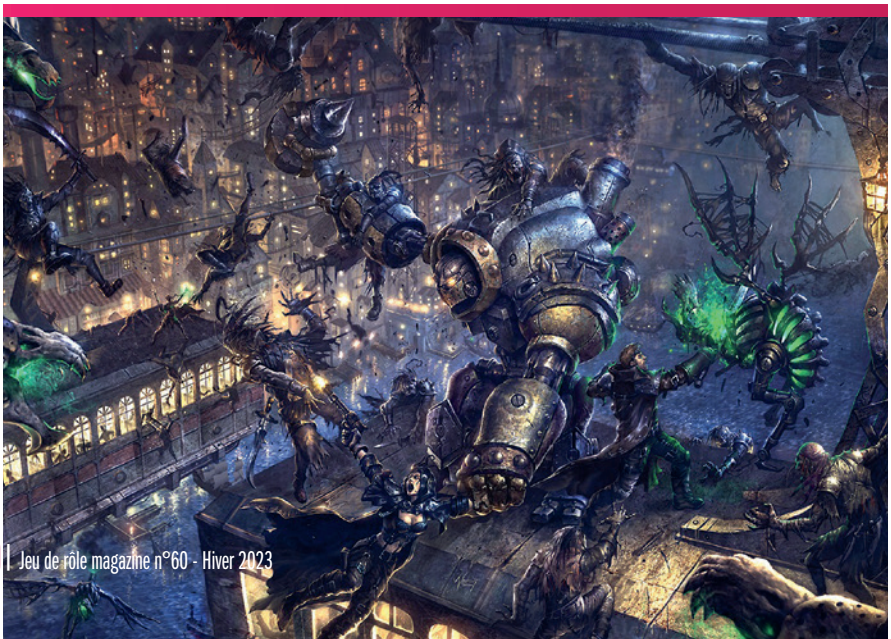
utilise souvent des « Armages », entendez par là des armes magiques. Il peut travailler seul ou pour un ordre (ordre de la tempête arcanique, par exemple).

Mékartisan : le super mécano du groupe qui s'occupe de n'importe quelle machine à réparer, à transformer, à améliorer est une classe typique d'*Iron Kingdoms Requiem*. Des variantes existent comme celle de Mékarcaniste qui mêle pratique de la Méka-magie et de la Mécanique.

Mékastratège : on peut assimiler cette classe au mage de combat. Elle privilégie le combat magique, mais aussi et surtout, utilise et entre en symbiose avec les fameux Scaraciers d'assaut dont nous parlerons plus bas.

Pistolero : les « flingeurs » des Royaumes d'acier. Anciens soldats, mercenaire, tueurs à gages…Ces différents profils sont unis par leur maîtrise inégalée des armes à feu.

Les sous-classes présentent quant à elles des profils plus communs aux univers fantasy que nous connaissons déjà. Ce qui ne veut pas dire qu'elles sont sans intérêt. En effet, elles sont personnalisables et permettent une immersion dans *Iron Kingdoms Requiem* aussi puissante que pour les classes spécifiques que nous avons évoquées plus haut. Pour exemple, dans ces sous-classes, nous pouvons rencontrer des « chevaliers-tempêtes », des « soldats d'élite du Cygnar », des « aumôniers-guerroyeurs », des « chasseurs d'horreurs », etc. Bref, il y a de quoi faire.



Former une compagnie

C'est un point très pratique et innovant de *Iron Kingdoms Requiem*. Vos joueurs peuvent, en effet, former une compagnie réunie autour d'un objectif commun. Plusieurs formes de compagnie existent et permettent de conférer aux joueurs certains avantages, mais également des obligations. Sans les citer toutes, vos joueurs pourront, par exemple, faire partie d'un équipage de pirates, d'une troupe de mercenaires, d'un groupe d'enquêteurs intrépides, etc. Ce principe de compagnie permet également de faciliter la vie du Meneur, par exemple, en lui permettant de donner une thématique, un ton particulier à ces scénarios. La compagnie permet aussi d'engager le scénario sur une accroche simple et directe, ou encore de pouvoir jouer sur les règles fixées par le groupe tout au long de l'aventure.

Iron Kingdoms Requiem présente donc une variété de d'options de jeu qui ravira joueurs et meneurs.

Et le meneur dans tout ça ?

Si l'on exclut l'absence de description des règles, il est également important de mentionner que le Meneur de jeu doit fournir un réel effort d'adaptation pour concevoir et gérer une partie d'*Iron Kingdoms Requiem*. Le contexte historique, sociologique et culturel doit être correctement assimilé pour générer cette ambiance particulière aux Royaumes d'acier. Dans le cas contraire, vous risquez tout simplement de tomber dans des parties classiques à la D&D. Le chapitre « Guide du maître de jeu » rappelle tout cela et mentionne les mécaniques de jeu particulières qui interviennent en cours de partie (blessures graves, transports…). Ne faites donc pas l'économie d'une lecture approfondie de ce magnifique ouvrage.

En conclusion

Ce livre est donc bel et bien un vrai jeu de rôle et non un supplément comme on aurait pu le croire en le survolant. Le contexte et

l'ambiance y sont développés de façon magistrale et l'ouvrage est magnifiquement illustré. Si on peut regretter l'absence de la mécanique de jeu et peut-être un bestiaire un peu plus étoffé, nous pouvons toutefois être certain qu'il ne passera pas inaperçu dans le monde du JdR. De belles heures de jeu en perspective, un monde différent et diversifié, des personnages hauts en couleur, des tonnes d'idées d'intrigues pour le meneur...

Pour résumer, *Iron Kingdoms Requiem* est ce qu'il vous faut si vous ressentez le besoin de rompre avec la monotonie de votre table !

Mais justement, en parlant de table... Et si nous faisions un petit débrief du scénario « Un écho dans les ténèbres », histoire de savoir ce qu'en ont pensé nos cher(e)s joueurs ?

RÉMY « THE STORYTELLER » LUCOT

À TABLE !

Le scénario « Un écho dans les ténèbres », bien que vendu séparément du livre de base, n'en constitue pas moins une aventure d'introduction à *Iron Kingdoms* efficace. Destiné à un groupe débutant, il permet de faire entrer vos joueurs dans l'ambiance spécifique des Royaumes d'acier et contient tous les ingrédients pour avoir une idée globale de ce qu'il se trame dans l'Imorren occidentale.

L'intrigue est simple, mais amenée de façon claire et cohérente. On apprécie également les descriptions à lire aux joueurs qui nous guident dans la mise en place de l'ambiance spécifique du jeu.

Quatre heures plus tard, nos joueurs semblent ravis et se prennent déjà la tête sur ce qui aurait dû être fait ou pas pendant l'aventure... Ce qui est toujours bon signe pour un meneur.

“ PAROLES DE JOUEUR ”

« Alors, je m'attendais à une sorte de *D & D*, mais j'avoue que j'ai été agréablement surpris ! Dégommer quelques nécro-serfs morts vivants m'a donné une sorte d'impression de scène à la *StarWars* ou dans le style Z. Vraiment dépaysant ! Sinon, outre le point des règles que nous avons évoqué, un bestiaire un peu plus fourni aurait été une bonne idée, surtout pour le meneur. Mais quand même, *Keep on rolin'* »

– Laurent

« J'adore ce mélange Fantasy et Full métal. Bon, le scénario était un peu “bateau”, mais l'ambiance des Royaumes d'acier est super attirante. J'aimerais bien entamer une campagne en ce qui me concerne. Je trouve toutefois un peu dommage que pour un si bel ouvrage, on ne trouve pas les règles de jeu. Nous ça va, on a l'habitude, mais pour des débutants... »

– Philippe

« Je veux un Scarak ! Non sérieux. Ils étaient bien sympa les gens d'Ingrane, mais j'aimerais bien visité toutes ces contrées dont tu nous a parlé...Le Cygnar m'intrigue par exemple. Bref, à quand la prochaine ? Sinon, je trouve qu'*Iron Kingdoms* est un bon compromis pour allier la techno à la fantasy. Très plaisant. JE VEUX UN SCARAK !!! »

– Céline

« J'avais déjà entendu parler des Royaumes d'acier, mais sans avoir l'occasion d'y jouer. Je ne peux plus le dire et j'en suis bien heureux. Un très bon JdR, une ambiance particulière, des persos très intéressants, bref, je compte sur toi pour nous pondre une petite série un brin complexe. Je me verrai bien passer quelques dizaines d'heures à faire évoluer mon Mékartisan. Dis à Céline que je lui en fabriquerai un de Scarak. On pourrait l'appeler “Fireball” non ? ;) »

– Jean-Pierre dit « le druide »

PÉRILS DANS LES CONTRÉES DE TITAN

DU PÉRIL À L'OUVRAGE !

PRÉSENT SUR LE MARCHÉ FRANÇAIS DEPUIS BIENTÔT DIX ANS, CE N'EST QUE RÉCEMMENT QUE *DÉFIS FANTASTIQUES* A VU AVEC *PÉRILS DANS LES CONTRÉES DE TITAN* SA GAMME S'ÉTOFFER D'UN PREMIER RECUEIL DE SCÉNARIOS. DIX AVENTURES INDÉPENDANTES ET RAPIDES À PRENDRE EN MAIN? VOILÀ QUI INTÉRESSERA TOUT MJ NE DISPOSANT PAS DU TEMPS NÉCESSAIRE ET/OU DU GROUPE DE JOUEURS POUR SE LANCER DANS UNE CAMPAGNE DE LONGUE HALEINE COMME *MAUDIT TRÉSOR !*

Périls dans les contrées de Titan

Type : recueil de scénarios pour le jeu de rôle *Défis fantastiques*
Auteurs : Graeme Davis, Jayson Green, Jonathan Hicks, Stuart Lloyd, Ludovic *Baron Zéro* Pihen, Paul Mason, Steve Williams, Ian Brocklehurst, Rémy *the Storyteller* Lucot, Cyril *Bruenor* Le Strat
Illustrateurs : Trevor Hammond, Adrien *Salla* Maudet, Huargo, Malcom Barter, Alan Langford, Duncan Smith, Simon Ecob, Adrien-Angelo Bastien, Tony Hough, Jidus, John Blanche
Éditeur : Le Scriptarium
Disponibilité : oui
Genre : médieval-fantastique
Prix : 28 €

TRAITS

Background :
- Recueil de scénarios
- Sur les trois continents
- Des donjons... pas tout le temps

Gameplay :
- Nouveaux archétypes
- Fiches récapitulatives de créatures
- Tables de rencontres et d'événements aléatoires

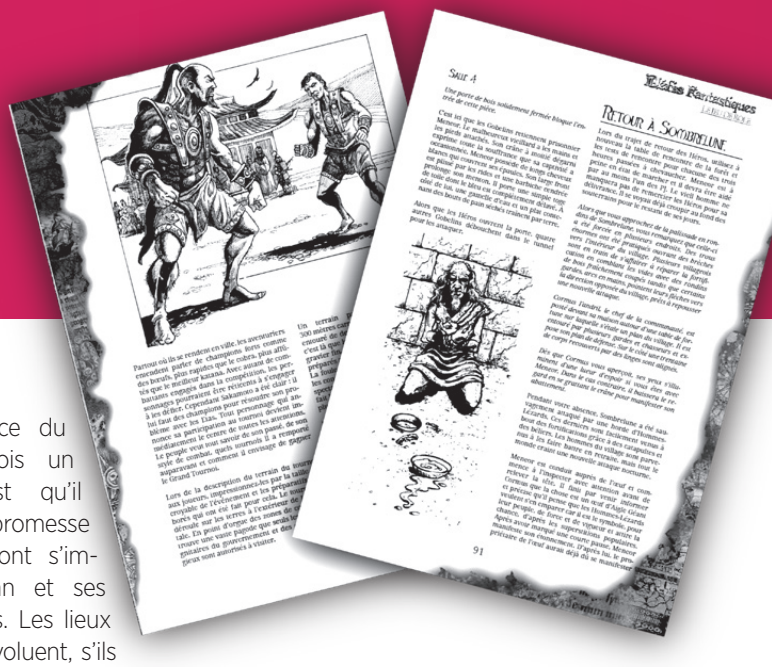
Produit :
- En noir et blanc
- Couverture souple
- 202 pages

Destination Titan

Pour ceux qui n'en auraient jamais entendu parler, *Défis fantastiques* est un jeu très abordable. Son but est de proposer des parties de jeu de rôle à l'ambiance old school sans pour autant s'enliser dans un système de jeu où il est possible de savoir comment affûter une lame un soir de pleine lune ou permettant de connaître à tout moment combien il reste d'allumettes dans le sac d'un PJ. De fait, *Défis fantastiques*, c'est moins la surenchère OSR que Titan, un monde assez varié qui, s'il n'a pas la cohérence et le charme de la Terre du Milieu, produit sur certains le fameux effet madeleine de Proust : univers récurrent des livres dont vous êtes le héros de la série « Défis fantastiques », il est familier à beaucoup de rôlistes. Familier mais jusqu'à présent assez peu mis en valeur. Ça tombe bien, *Périls dans les contrées de Titan* propose de s'aventurer sur les trois continents qui le composent.

Le pied à l'étrier

Dix scénarios donc (dont certains traduits de l'anglais), mais également dix auteurs et illustrateurs différents. Ce choix, louable puisqu'il entend proposer une grande variété de situations et d'ambiance, peut toutefois donner l'impression que ces aventures ont été compilées sans grand souci de cohérence. Il y a indéniablement un petit côté auberge espagnole, finalement assez inévitable dans ce genre de supplément et par ailleurs parfaitement assumé par l'éditeur, lequel n'a pas cherché à formater selon une logique d'ensemble chaque scénario. L'inconvénient est que, selon les uns ou les autres, le MJ sera plus ou moins guidé dans sa prise en main et alerté sur ce qu'il pourrait advenir et les moyens d'y faire face. Seul point commun, la présence de trois critères préalables : la difficulté du scénario (qui nécessitera plus ou moins d'expérience de part et d'autre de l'écran), sa durée (même si les termes « courte », « moyenne » et « longue » durée ne font pas l'objet de plus de précisions) et son degré d'immersion dans l'univers de jeu. Pas vraiment original en 2022 mais ça donne toujours une petite



idée de là où on met les pieds. Plus intéressant, les annexes et aides de jeu : nouveaux archétypes, fiches récapitulatives de créatures, tables de rencontres et d'événements aléatoires, toutes choses destinées à éviter les moments de flottement, de mauvaise improvisation, et à ce titre bienvenues.

Périls en la demeure, périls en extérieur

… et à toute heure, pourrait-on ajouter tant ce qui attend les PJ n'épousera pas franchement les contours d'une randonnée senior avec bâtons de marche et nuit en gîte trois épis. En effet, si certains scénarios incorporent quelques situations ambiguës permettant enquête (légère) et *roleplay* (à la marge), on est quand même en terrain connu : le fracas des armes n'est jamais loin. Pour autant, les joueurs ne sont pas condamnés à errer sans fin sur les sentiers balisés et dans les couloirs mal famés d'un module B3 ou F7 agrafé à l'arrache vers 1983. Même si le format « donjon » finit (presque) toujours par les attendre au coin du bois (mention spéciale cependant à celui de Varrak Aslur, qui renouvelle intelligemment le genre), de nombreuses scènes en extérieur sont proposées, ne serait-ce que pour se rendre vers ces dangereuses portes/entrées de grottes/tours infernales et autres ruines où là, oui, il faudra allumer des torches et raser les murs. Il est ainsi question de « tombeau », « tour abandonnée », « grottes », « souterrain », « temple », « sanctuaire », « repaire ». Ces voyages seront ainsi l'occasion de (mauvaises) rencontres, souvent risquées pour les PJ mais au sujet desquelles des conseils au MJ invitant à bien les doser permettront d'éviter le carnage et la fin prématurée du scénario. C'est certes un peu répétitif, d'autant que le bestiaire proposé en annexe ne fait pas franchement dans la biodiversité (il est toujours de l'étoffer avec le supplément *Les Créatures de Titan*), mais cela reste une proposition, pas un passage obligé.

Hors sol

Cette omniprésence du danger a toutefois un désavantage, c'est qu'il rend assez vaine la promesse que les PJ pourront s'immerger dans Titan et ses différentes cultures. Les lieux dans lesquels ils évoluent, s'ils sont signalés, ne sont souvent que des noms sur une carte, un arrière-plan qui n'a pas d'incidence sur le déroulement de scénarios. Leur histoire ne pèse pas sur le cours d'événements dont on pressent qu'ils pourraient tout aussi bien se passer ailleurs. On touche là à une limite éditoriale : dans son souhait de fournir au MJ des parties clés en main (« [ce recueil] a été conçu pour une prise en main rapide et seul le livre de base est nécessaire pour y jouer » lit-on en quatrième de couverture), *Périls dans les contrées de Titan* passe sous silence l'imposant supplément *Titan*, atlas géographique et historique détaillant les peuples, les grands personnages et la vie quotidienne de l'univers du jeu, lequel aurait considérablement enrichi le contexte de ses dix scénarios et, partant, l'ambiance des parties qui en découlent. On pourra rétorquer que c'est plutôt à une campagne de développer cet aspect du jeu, on reste un peu sur sa faim.

Néanmoins on aurait tort de bouder son plaisir car *Défis fantastiques* est un jeu facile à prendre en main et dont l'objectif n'a jamais été de chasser sur les terres de *Runequest* ou d'autres jeux ancrés dans des contextes ayant une forte incidence. Il est ici question de périls et de défis et ce recueil en propose suffisamment pour s'amuser comme on s'amusait autrefois follement à la lecture du *Labyrinthe de la mort* ou de La *Citadelle du chaos*.

PIERRE-OLIVIER CERVESI

LE DILEMME DU ROI

« SIRE, IL NOUS FAUT PRENDRE UNE DÉCISION… »

UN J2S *LEGACY* AVEC DU *ROLEPLAY* ?
OU UN JEU NARRATIVISTE AGRÉMENTÉ DE RÈGLES DE GESTION DE DOMAINE ?
EN TOUT CAS, UNE PROPOSITION INTÉRESSANTE…

Le Dilemme du roi

Type : Legacy
Auteurs : Lorenzo Silva, Hjalmar Hach
Illustrateurs : Giorgio Baroni
Éditeur : Horrible Guild, localisé par lello
Nombre de joueurs : 3 à 5
À partir de : 14 ans
Durée : 60 minutes

TRAITS

Background :
- Compétitif et narratif
- Prendre des décisions
- Négocier des alliances de circonstance

Gameplay :
- Dark fantasy
- Digne d'un JdR !
- Une campagne cohérente sans blocage possible

Produit :
- Une grosse boîte un peu vide
- De belles illustrations
- Aucune rejouabilité

Le royaume d'Anclisse est en crise

Anclisse est un royaume prospère, un rassemblement de duchés entouré de voisins qu'il domine, d'une courte tête.
Vous êtes dans la position de la France du bas Moyen-Âge, tout juste sortie victorieuse de la guerre de Cent Ans et qui connaîtra les remises en question de la Renaissance. Toutefois, comme nous sommes dans une ambiance *dark fantasy*, chère aux amateurs du jeu des trônes, il y a de la magie, disons même de la sorcellerie, qui complique sérieusement la donne.
Anclisse est dirigé par un conseil qui gravite autour de son roi pour l'aider à prendre les bonnes décisions. Les membres de cette instance, les joueurs, ont hélas plus à cœur les intérêts de leur Maison que ceux du royaume.

Le Dilemma Card System (v2)

Le jeu est basé sur le *Dilemma Card System*, un *trademark* déposé par Horrible Guild.
Chaque partie est le récit d'un règne s'articulant par la succession des décisions prises par un conseil que les joueurs incarnent. Des dilemmes leur sont soumis sur des cartes rectos versos. Le recto présente un problème et le résume en une question à laquelle les joueurs doivent répondre grosso modo par « oui » ou par « non ». Une analyse des conséquences de chaque choix est fournie, mais rarement étoffée.
Lors de la mise en place de la partie, deux rôles essentiels sont désignés parmi les joueurs.
- Le **Meneur**, celui dont la Maison a le plus de prestige, animera les débats. Il devra assumer les conséquences des décisions du conseil car il est d'une certaine manière le Premier conseiller et le porte-parole du conseil.
- Le **Modérateur**, celui dont la Maison a le moins de prestige, devra départager toutes les situations d'égalité du jeu.

Trois points de pouvoir sont investis depuis la banque dans la Balance, imprimée sur le plateau de jeu.

Le plateau principal

Les maisons nobles d'Anclisse

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit une maison parmi les douze proposées.

Elles sont symbolisées par des paravents. Au centre, un texte décrit la maison. Sur la gauche se trouve une grille de décompte des points de prestige et de convoitise. Sur la droite, les hauts faits que cherche à accomplir votre maison sont détaillés.

Les intérêts de chaque maison ne sont ni compatibles avec ceux du royaume ni avec ceux de leurs rivales. Chacune tentera d'imposer son agenda patiemment au fil des années, on peut même dire des siècles, (tour de jeu après tour de jeu) afin de favoriser ses intérêts.

Cinq ressources sont quantifiées (de -9 à + 9) sur le plateau principal. Leur somme détermine la stabilité du royaume. Si celle-ci arrive + 9 ou à -9, le roi abdique face au mécontentement populaire, et son règne s'achève dans le chaos. On retrouve sur le plateau la Balance qui reçoit les points de pouvoir. La partie s'arrête également avec son décès, si un certain nombre de cartes Dilemme ont été jouées. Cela ne signifie pas que l'on ait gagné ou perdu. La Maison gagnante sera désignée à la fin de la campagne, avec des conditions de victoire qui ne seront dévoilées qu'à ce moment-là.

Déroulement de la partie

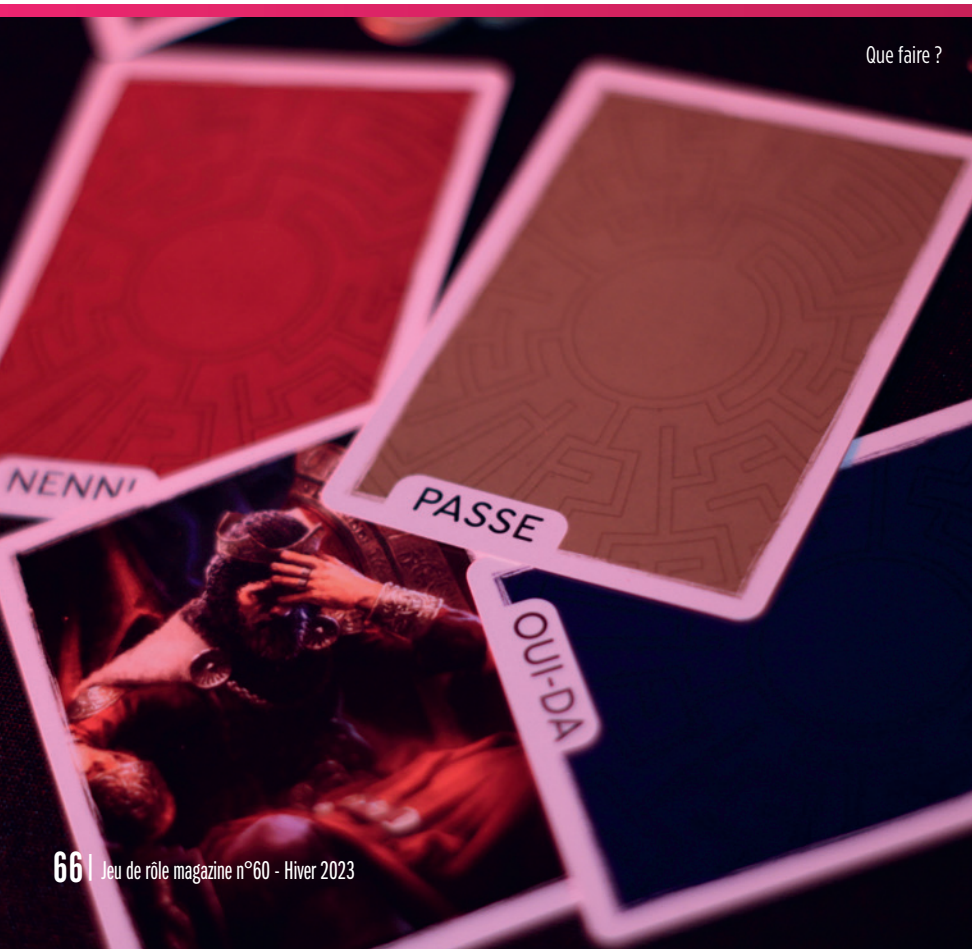
Avant de commencer la partie, chacun choisit secrètement une inclinaison, plus ou moins conservatrice, dans le but de placer certaines Ressources soit très haute, soit très basse, ou au contraire équilibrées. Cela combiné avec les agendas des maisons, Anclisse est soumis aux caprices des joueurs et de leur Maison. Le joueur ayant le jeton Meneur lance les débats. Il investit du pouvoir dans un sens ou un autre, le « Oui-da » ou le « Nenni ». Chaque joueur dans le sens horaire fait ensuite de même. Si l'un d'eux investit au total plus de points de pouvoir que le Meneur, il s'empare de ce rôle, or c'est la prise de parole de ce dernier qui clôt le vote.

Un joueur peut passer. Deux choix s'offrent alors à lui. Dans les deux cas, il gagne un or. Il peut soit se positionner pour partager les points de pouvoir présent dans la balance, soit prendre la place du Modérateur, rôle qu'on ne peut plus lui reprendre durant cette phase du dilemme.

Lorsque le tour revient au Meneur, les points de pouvoir investis par les deux « camps » sont décomptés. S'il y a égalité, le Modérateur tranche en faveur de l'une ou l'autre décision.

Une fois la décision connue, le Meneur retourne la carte afin de lire les conséquences. Parfois, un édit du conseil implique d'ajouter un autocollant sur le plateau (eh oui ! Le jeu est irréversible), un rappel pour les générations à venir des décisions prises et que personnifie le Meneur. Il est préférable d'être la Maison qui a distribué du grain pendant une disette que celle qui a lancé une guerre désastreuse. Et les personnes qui ont passé pour le partage du pouvoir font donc un partage équitable. Le camp qui a emporté la décision met tous les points de pouvoir investis pour gagner dans la Balance. Ils en auront moins pour les prochains dilemmes, alors que ceux qui ont passé en auront récupéré. Un nouveau dilemme est alors proposé.

Le Dilemme du roi est un jeu de négociation et d'intrigues. S'il n'est pas possible de céder ses points de pouvoir ou le titre de Meneur ou celui de Modérateur, acheter (avec de l'or) les décisions de ses adversaires, ou celle du Modérateur, est permis.



Que faire ?

Un background extraordinaire

Les concepteurs de ce jeu ont créé un univers original en six pages qui détaillent les deux continents connus de ce monde, l'ordre social, la religion, le commerce, la justice et son histoire (souvent obscure). C'est une société féodale classique, fondée sur le culte de la Mère, une religion matriarcale, moralisatrice et intransigeante. Ses bourgeois veulent de plus en plus de libertés. Ses élites éduquées commencent à mettre à mal le consensus théologique et social admis depuis des siècles.

Anclisse ne peut qu'exploser, et les joueurs accompagneront ce changement qui débouchera sur une crise spectaculaire.

L'aspect le plus appréciable du *Dilemme du roi* est son univers *dark fantasy*. Les joueurs seront agréablement bousculés dans leurs certitudes. Ils devront trancher des questions tristement actuelles. Ils seront les véritables acteurs de l'Histoire. Certaines

des décisions prises au début du jeu se répercuteront en fin de partie, procurant une sensation grisante.
D'ailleurs, le prélude de la boîte, que l'on peut acheter en plus pour découvrir la mécanique, met d'emblée dans l'ambiance en invitant les joueurs à se positionner sur une épineuse question théologique.

Une mécanique imparfaite

Cependant, la mécanique au cœur du jeu est maladroite. Les cartes de dilemme donnent trop d'indices sur les conséquences des décisions. Leurs icônes sont si explicites que nous savons ce qui arrivera à 90 % de chaque dilemme.
Mécaniquement, vous choisissez d'aller pour ou contre pour favoriser votre score final. Vous n'écouterez plus vraiment le background et l'histoire, et le thème s'effacera progressivement devant la mécanique.
Avant de commencer à jouer, il faut établir un contrat social en répondant à cette question : on la joue thématique ou mécanique ? Est-ce qu'on cherche à jouer nos Maisons et leur histoire, ou est-ce qu'on cherchera à obtenir le meilleur score possible au détriment de la cohérence de l'univers ? Cette discussion préalable évitera des déconvenues, voire une scission (comme ce fut le cas dans notre groupe), alors que le *Dilemme du roi* mérite d'être joué au moins une fois.

Le risque de la mécanique est de faire oublier la signification du mot « dilemme », c'est-à-dire la nécessité de faire un choix entre deux solutions contradictoires, chacune tout aussi insatisfaisante, car l'une d'elles rapportera plus de points.
Prendre ses décisions sur ce seul critère, pour gagner, serait vraiment dommage. Gageons que, rôlistes, vous ne tomberez pas dans ce piège.

ÉDOUARD ROSSET-LANCHET

LE DILEMME DE LA REINE

Il s'agit du prochain jeu dans le même univers, financé sur Kickstarter cet automne. L'action se déroule un siècle après les événements concluant le *Dilemme du roi*. L'Âge des Troubles (*Age of Disorder*) vient de s'achever. La souveraine d'Anclisse, Serena de Lybra, hérite d'un royaume plongé dans le plus grand désordre.

Sous son règne, vous ne jouerez qu'un des nobles de sa cour. Si les mécanismes restent globalement les mêmes, ils intègrent une carte évolutive d'Anclisse. Elle changera donc avec les dilemmes résolus, et surtout, chaque joueur gérera son fief, ce qui manque cruellement au *Dilemme du roi*.

PAROLES DES AUTRES JOUEURS

« Jeu innovant et déroutant, dont l'animation s'est révélée perfectible à l'usage. Un bon prototype d'un nouveau concept de jeu. »

– Arnaud

« Les événements proposés dans cet univers med-fan sont très intéressants, il y a des idées originales. Mais en tant que rôliste, j'ai souvent été confronté à des contradictions entre la logique de ma Maison et mon côté "stratège" de joueur, les deux ayant des logiques opposées. Il est aussi important de comprendre le système de vote, qui est le cœur de la mécanique du jeu et qui peut se montrer assez retors. »

– Sébastien

JEUX AVENTURES

SCÉNARIO (SOLO OU COOPÉRATIF) *FROSTGRAVE*

LE JARDIN DE GLACE

Le dégel de la cité millénaire a libéré de son emprise une nouvelle merveille, le Jardin de glace. Ses statues immortelles cachent un secret enfoui depuis des siècles. Vos pas crissent sur la neige, des buissons étranges aux fleurs bleues ont repris vie après des éons de sommeil. Le regard d'un gardien de pierre, sombre et silencieux, vous indique que votre incursion n'est pas la bienvenue...

Objectif

Il vous faut réunir les fragments d'une énigme dispersée sur le piédestal des statues, puis tenter de trouver la réponse. Celle-ci cache, à n'en pas douter, l'emplacement d'un grand secret.

Installation

Placez de nombreux décors de ruines et de végétations pour représenter le Jardin de glace. Six statues sont présentes, placez-les à 6 pouces du bord de table et à 9 pouces les unes des autres. De même pour 6 buissons à fleurs bleues. Des jardiniers-squelettes errent dans le jardin, placez-en 6 aléatoirement. Tous les squelettes de ce scénario ont 10 points de santé au lieu de 1. Les personnages commencent la partie dans les 3 pouces d'un bord aléatoire.

Les statues

Entrer en contact avec une statue suffit pour récupérer le fragment d'énigme écrit sur son piédestal. Tirez ensuite une carte d'effet pour la statue.

Les buissons

Il émane des buissons fleuris des fringances soporifiques. Tout personnage qui démarre son tour au contact d'un buisson, dans un buisson ou traverse un buisson durant son tour doit faire un test

LES STATUES

Carte	Effets des statues
AS rouge	La statue prend vie (golem majeur)
Roi rouge	La statue lance un regard de glace (att distance + 3) puis prend vie (golem mineur)
Dame rouge	3 squelettes jardiniers surgissent au contact de la statue.
Valet rouge	Les yeux de la statue sont des pierres précieuses valant 100 PO chacune. Il faut une action pour prélever chaque pierre.
10 rouge	L'épée de la statue est une arme magique + 1, il faut une action et un jet de force difficulté 16 pour la récupérer.
9 rouge	La statue explose infligeant une attaque à + 5 à toute figurine à 5 pouces d'elle.

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Carte	Évènements aléatoires
AS noir	Une rafale glaciale balaie le jardin, déterminez la direction de la rafale, toutes les figurines font un jet d'armure difficulté 20 ou sont poussées de 3 pouces dans le sens de la rafale.
Roi noir	Un rayon de lumière éclaire le jardin. Le moral remonte, les personnages ont + 2 à leur jet de volonté pour le prochain round.
Dame noir	2 squelettes surgissent au centre d'un bord de table aléatoire.
Valet noir	Reconfiguration sylvestre. Déterminez 3 buissons au hasard, ils se déplacent de 6 pouces dans une direction aléatoire. Les personnages mis en contact ou traversés sont affectés par les buissons.
10 noir	2 squelettes jardiniers surgissent de 2 buissons aléatoires.
9 noir	Une rafale glaciale balaie le jardin, déterminez la direction de la rafale, toutes les figurines font un jet d'armure difficulté 20 ou sont poussées de 3 pouces dans le sens de la rafale.
8 noir	Reconfiguration sylvestre. Déterminez 3 buissons au hasard, ils se déplacent de 6 pouces dans une direction aléatoire. Les personnages mis en contact ou traversés sont affectés par les buissons.
7 noir	2 squelettes jardiniers surgissent au centre d'un bord de table aléatoire.

de volonté difficulté 12. S'il rate, il tombe dans un état comateux, son prochain tour commencera par un mouvement dans une direction aléatoire.

Événements aléatoires

La partie à une durée de 8 tours, à chaque fin de tour, tirez un événement aléatoire.

Résoudre l'énigme

Chaque statue détient un fragment de l'énigme. Un personnage peut prendre un round complet sans bouger pour tenter de trouver la réponse. Pour ce faire il doit réussir un jet de volonté dont la difficulté dépend du nombre de fragments récupéré, il en faut au moins quatre pour faire une tentative. On considère que les fragments lus sont connus par toute la bande.

Fragments	Difficulté du jet de volonté
4	18
5	14
6	10

Les mages gagnent 10 XP par fragments, 100 XP pour avoir résolu l'énigme et 2 XP par squelette.

A vous de voir se que cache le secret de l'énigme, accès à une nouvelle zone de la cité, sort rare et puissant...

SCÉNARIO (SOLO OU COOPÉRATIF) *RANGER OF SHADOW DEEP*

TERREUR EN SOUS-BOIS

Vous êtes tombé sur un jeune apprenti errant dans la forêt. Ses blessures et son état de panique rendent la communication difficile mais vous avez compris que son campement de bûcherons a été attaqué dans la nuit. Sans perdre une minute, vous vous rendez sur les lieux. Le camp est désert, pourtant un feu crépite encore, une marmite gît au sol renversé, son contenu encore fumant. Nombre de traces indiquent une panique générale. Votre regard expert ne s'y trompe pas. Les bûcherons ont dérangé un énorme nid d'araignées géantes, les pauvres ont fui en tous sens. Le silence inquiétant de la forêt est soudainement rompu par des cris d'appel à l'aide et de terreur provenant de multiples directions.

Objectif

Sauvez le maximum de bûcherons, soit en les faisant sortir du terrain par un bord choisi par les joueurs en début de partie, soit en les maintenant en vie jusqu'à la fin de la partie.

Installation

Placez des décors pour symboliser le campement abandonné au centre de la carte. Remplissez le terrain d'arbres, de buissons et de rochers. Placer six marqueurs de victimes déjà mises en cocon et six figurines de bûcheron en panique. Placez-les à 6 pouces du bord, 6 pouces les unes des autres, et 9 pouces du centre. Déterminer des zones de forêt plus denses où le terrain est difficile, environ un quart du terrain. Placez 8 araignées à 6 pouces du bord, 6 pouces les unes des autres et 9 pouces du centre. Les personnages démarrent au centre de la carte, dans le campement.

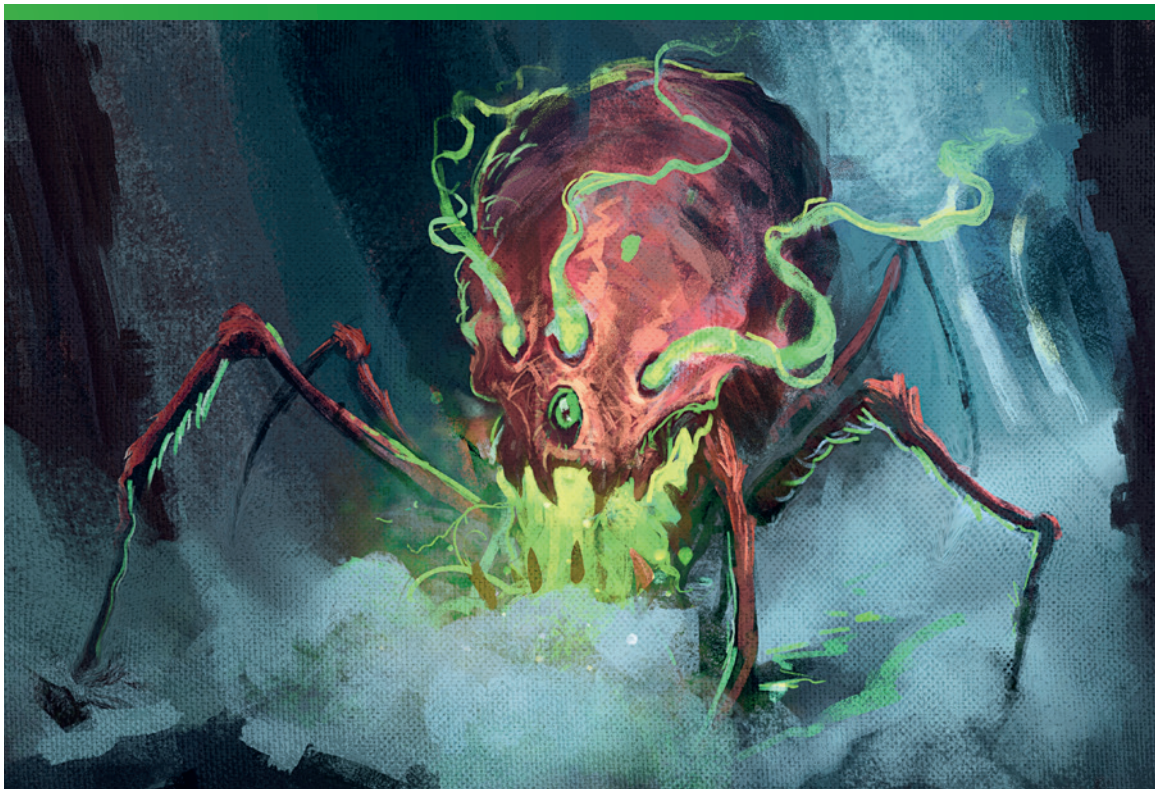
Les bûcherons en paniques

Les bûcherons se déplacent dans une direction aléatoire en courant. S'ils sont pris au combat, ils se battent pour leur vie (CC -2, PV 10, Armure 10). Pour calmer et prendre le contrôle d'un bûcheron, un personnage doit se porter à son contact et tenter un jet de commandement de difficulté 10. S'il réussit, le bûcheron est calmé et le joueur en a le contrôle tant qu'il reste à 3 pouces ou moins d'un de ses personnages lors de son activation. S'il rate le bûcheron continu à courir comme un dérate en proie

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Carte	Évènements
AS noir	2 araignées surgissent respectivement au centre de deux côtés du terrain aléatoire
Roi noir	2 araignées surgissent respectivement au centre de deux côtés du terrain aléatoire
Dame noir	Une araignée tombe d'un arbre sur un personnage aléatoire et l'attaque immédiatement avec un bonus de surprise de + 2.
Valet noir	Un personnage aléatoire repère le nid des araignées, il est empli de centaines de petites araignées. Placez un jeton à 3 pouces du personnage, toute figurine s'activant à moins de 5 pouces du nid ou traversant la zone subit l'attaque de la marée d'arachnides qui cause 2 points de dégâts automatiques sans jet d'attaque. Il est possible de prendre une action pour mettre le feu au nid en venant à son contact.
10 noir	Un personnage aléatoire localise à 3 pouces de lui un buisson d'herbe rare dont le parfum repousse les araignées. Elles ne peuvent pas s'en approcher à moins de 5 pouces.
9 noir	Un personnage au hasard se prend dans une toile d'araignée. Il doit faire un jet de force difficulté 10 pour se dégager. Il peut tenter cette action plusieurs fois. Il ne peut pas bouger tant qu'il ne s'est pas dégagé.
8 noir	Un personnage au hasard se prend dans une toile d'araignée. Il doit faire un jet de force difficulté 10 pour se dégager. Il peut tenter cette action plusieurs fois. Il ne peut pas bouger tant qu'il ne s'est pas dégagé.

à la terreur. S'il se retrouve isolé lors de son activation, il retombe immédiatement en panique.
Les araignées suivent les règles habituelles, elles ciblent aussi bien les bûcherons que les personnages. Elles ne sont pas gênées par les terrains difficiles de la forêt. Leur réseau de toile leur permet d'avoir une ligne de vue sur toute personne présente dans la forêt.



Les victimes en cocon

Pour ouvrir un cocon, il faut une action. Le personnage fait un jet de survie de difficulté 10 pour tenter les 1ers soins sur la victime. S'il réussit, le cocon est remplacé par un bûcheron sous son contrôle. S'il rate, jetez 1D6, de 1 à 4 le bûcheron est mort, sur 5 ou 6 il est pris d'une rage incontrôlable sous l'effet couplé du poison et de la panique et attaque tout ce qui l'entoure, le personnage en 1er lieu.

Événements aléatoires

À chaque fin de tour, tirez une carte événement. La partie se termine à la fin du 8eme tour.

SCÉNARIO (SOLO OU COOPÉRATIF) *SAVAGE CORE*

HYPLIOS EST CERISE

Hyplios le sorcier a été chassé de son clan. Sa passion pour les dinosaures ayant conduit à de multiples catastrophes et plusieurs morts. Mais peu lui importe, après des années de recherche il a enfin trouvé un dinosaure qu'il arrive à contrôler grâce à sa magie. Ce dernier, que le sorcier a appelé Cerise, n'est absolument pas d'accord et l'enchantement est loin d'être parfait. Les personnages sont chargés de mettre fin aux agissements du sorcier.

Objectif

Le sorcier est caché quelque part dans la zone, trouvez-le et supprimez-le avant que le dinosaure sous son contrôle ne vous tue tous. Les joueurs ont 8 tours pour trouver et supprimer le sorcier.

Installation

Placez ruines, buissons et rochers dans le terrain comme pour une partie normale. Placez 6 jetons représentant les cachettes possibles du sorcier à 6 pouces du bord, et à 9 pouces les unes des autres. Les personnages commencent la partie dans les trois pouces d'un bord déterminé aléatoirement.

Carte	Résultat
AS noir	Trappe à pic, le personnage subit une attaque au corps à corps avec Muscle 3
Roi noir	Rune d'alarme, le prochain mouvement du dinosaure sera dans votre direction.
Dame noir	Vous pensiez tenir le sorcier, mais ce n'est qu'un épouvantail de paille qui prend feu entre vos mains. Vous prenez une blessure légère.
Valet noir	La cachette est pleine de serpent, le personnage est mordu, sa caractéristique de jambe réduite à 0
10 noir	Rune d'alarme, le prochain mouvement du dinosaure sera dans votre direction.

Les cachettes

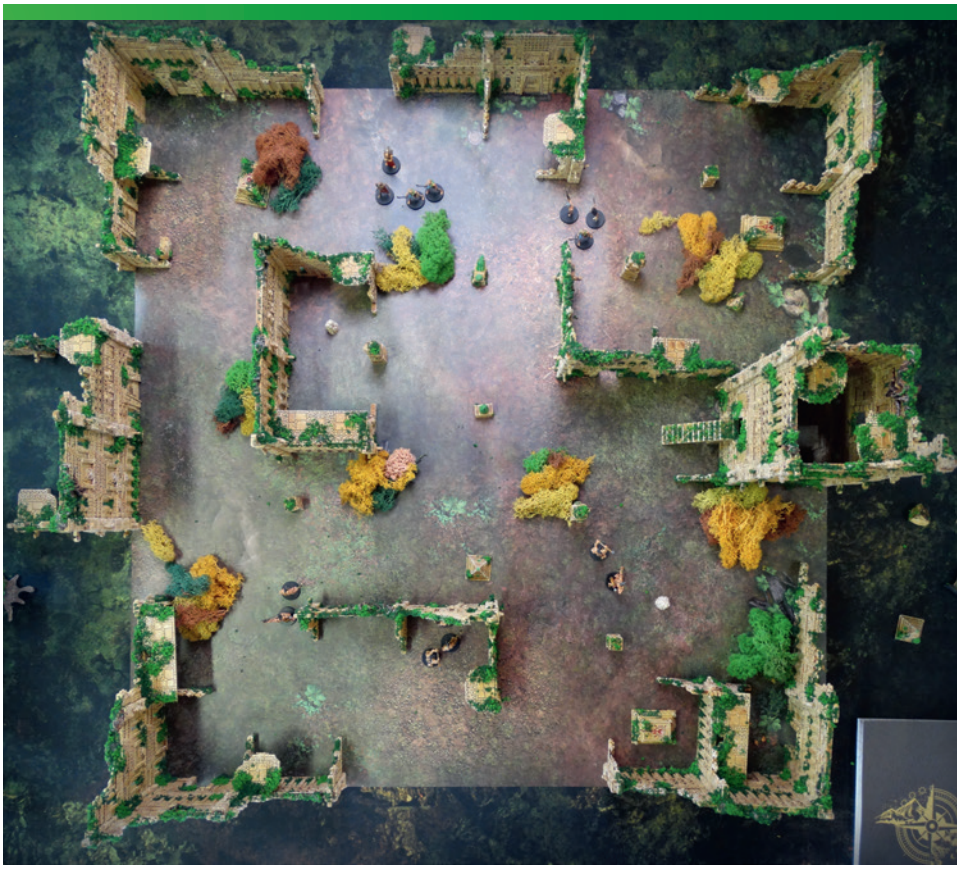
Il faut une action pour fouiller une cachette. Jetez 1D4 + le nombre de cachettes déjà fouillées, celle-ci incluse. Sur 8+ , le sorcier est là, placez sa figurine à 2 pouces du personnage. S'il n'est pas caché là, tirez une carte cachette.

Cerise le dinosaure

Placez le plus beau dinosaure en plastique que vous ayez en centre de table. Il n'est pas possible de le tuer avec votre équipement sommaire... Il a les caractéristiques du T-rex décrit dans le livre de règle.

Pour déterminer le comportement de Cerise, jetez 1D6.

- Si le sorcier est caché : de 1-5 il attaque le personnage le plus proche, sur un 6 il reste immobile.
- Si le sorcier est révélé : de 1-2 il attaque la figurine la plus proche, de 3-4 il ne fait rien, 5-6 il charge ou attaque Hyplios.



GRÉGORY JONIK

Photographe : Lucien Violeau

PEAKY BLINDERS : LE JEU DE RÔLE AVEC DÉS

DIVISION BELL

AUTEUR : Fabien Fernandez

ILLUSTRATIONS : Images Peaky Blinders, tous droits réservés. Autres images : © Shutterstock.

ÉDITEUR : Les éditions Larousse publient le JdR de référence de ce scénario : « Peaky Blinders, le jeu de rôle avec dés ».

SYNOPSIS

Ce scénario se déroule nécessairement après « On est tous des putains, Grace » et de préférence après quelques scènes mettant les PJ à l'aise à Cambridge, leur laissant croire qu'ils peuvent vivre presque tranquillement.

Les Sutton sont en plein développement de leurs activités criminelles à Cambridge. Depuis que le chemin de fer s'est développé, la petite ville isolée d'Ely n'est plus desservie que par voie fluviale. Les hommes de main sur place gèrent en outre le récent entrepôt de contrebande de whisky qui alimente toute la côte est.

Cette histoire mène les PJ hors de leur zone de confort sur ce territoire qu'ils ne connaissent pas. Elle débute *in sittu* lorsqu'on les informe que la police locale à découvert trois cadavres : des hommes à eux. Leur influence leur permet d'avoir douze heures d'avance sur les forces de l'ordre et l'ouverture de leur enquête.

Aux PJ de prendre l'affaire en mains !

Ce scénario nécessite uniquement la boîte de *Peaky Blinders : le jeu de rôle avec dés.*

PUBLIC

Niveau de maîtrise du meneur : moyen.

Niveau des personnages : débutant

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Une mort. D'une petite main. Et tout menace de s'écrouler. C'est aussi ça le quotidien d'une famille qui dirige un gang à l'époque des *Peaky Blinders*. Les Sutton ont la main sur un territoire qui dépend d'une chaîne pour l'alimenter en alcool. Voilà qu'un maillon se brise, l'équilibre de leur business risque donc de céder.

Les cloches sonnent

La famille Sutton est rassemblée autour d'un verre. Elle discute calmement de son business. Les douze coups de midi sonnent au loin.

William Pudrow, un de leurs hommes travaillant à la mairie, fait son entrée. Il a quitté son poste car il a appris par un ami de la police de Cambridge que trois cadavres ont été retrouvés à Ely, ceux des **frères Sykes** qui gèrent le transit de marchandise pour leur compte.

Les PJ, en plus d'actions plus personnelles, peuvent agir avant de se rendre sur place. Attention à leur faire prendre conscience que l'heure tourne.

- **Prévenir les *Peaky Blinders*** : si les Sutton travaillent toujours pour les *Peaky Blinders*, ils peuvent les informer par télégramme. Tommy leur répond dans le quart d'heure qu'il souhaite que les Sutton se rendent sur place afin d'éclaircir cette histoire. Il veut qu'ils mettent en place leurs hommes et des femmes et fassent comprendre qu'on ne s'en prend pas impunément à eux.
- **Retarder l'investigation de la police :** si un PJ a des relations dans la police, il peut prendre une heure de négociation pour retarder son implication à Ely grâce à un test de *Social* difficulté 9. Si ce dernier est une réussite, les PJ gagnent 1d8 heures supplémentaires avec un bonus de + 1 heure par point de marge de réussite.
- **Se rendre sur place :** par les canaux, il faut environ une heure et une demi-heure en automobile. Cependant, ces dernières étant rares, il y a de grandes chances pour que les PJ se fassent repérer une fois sur place. Privilégieront-ils la rapidité à la discrétion ?

Ely

Dans les années 20, la ville d'Ely, à environ 25 km au nord-est de Cambridge possède 6 500 habitants, une cathédrale et cherche avant tout à survivre. En effet, bien qu'importante par sa cathédrale et la réputation de ses poteries dans les siècles passés, elle a perdu de sa superbe car le chemin de fer s'est développé.

Loin de tout, ne laissant que le fleuve pour la desservir, notamment pour le commerce. Autour d'Ely, ce sont des champs dont la production est vendue sur le marché local et sur le port fluvial. La manufacture de poteries a fermé ses portes et même s'il reste quelques ateliers, cela ne nourrit pas beaucoup de personne. Surtout depuis que les hommes sont revenus de la Grande Guerre. L'activité est donc concentrée sur le port et ce qui peut en découler : mécanique pour les bateaux, pub à proximité pour les ouvriers, quelques bureaux administratifs pour des emplois féminins, de la manutention et de la contrebande. C'est dans ce cadre de vie difficile que le gang *Division Bell** s'est développé entre petits paris, petites arnaques et, plus récemment, vol d'un stock de cigarettes.

Le juge Stephen Norwich

Ce vieil homme de plus de 60 ans est en poste depuis très longtemps. Son fils Andrew étant notaire à Ely, les Norwich sont une institution. Ils possèdent une influence considérable sur les notables des environs et évidemment, la police. Il n'est possible de rencontrer le juge Stephen Norwich qu'après avoir pris rendez-vous auprès de son intraitable secrétaire **: Mr. Marlow**. Quelle que soit la situation, celui-ci ne donne jamais de rendez-vous avant 1d8 jour(s). Toutefois, il peut être incité à transformer les jours en heures avec un test de *Social* difficulté 11. Malgré l'aspect incorruptible du juge, il est possible de trouver des arrangements en le faisant chanter. En effet, il est veuf, et sa domestique fait entrer des prostitués de temps à autre par la porte de derrière de son manoir. Personne n'a osé utiliser ce levier jusqu'à présent, de peur d'un retour de bâton juridique.

Helen Storm est au courant que le vieil homme paye des plaisirs sexuels masculins et que cela pourrait le destituer si c'était exposé en place publique. Elle se méfie cependant des relations du juge, s'il se sentait menacé.

Le sergent Simon McFell

Plus bureaucrate que policier (utiliser les caractéristiques du Sergent Murray, référence PB4, en changeant son caractère *Dirigeant* en *Diplomate* et en supprimant *Volonté de fer*), ce quinquagénaire est taillé comme une allumette. Sa grosse moustache, n'impressionne que peu de monde. Simon McFell ne sort presque jamais de son bureau. Il travaille

DES SECONDS COUTEAUX

William Pudrow œuvre au bureau des télégrammes. Il est ainsi en lien avec la police locale. Il travaille pour les Sutton depuis quelques semaines. Si vous le souhaitez, il peut intervenir dans un scénario précédent, voire être un contact précieux gagné dans le passé. Il a une vingtaine d'années et est propre sur lui. Sa jeune épouse attend un enfant. William fait de son mieux pour s'en sortir financièrement. Dans cette histoire, il n'est que le messager, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Steven, Paul et **Tom Sykes** sont d'anciens soldats. Revenus du front, ils n'ont pas trouvé d'emploi et se sont tournés vers le crime. Grâce à leur péniche, *Rotten patatoes*, ces frères font le lien entre Cambridge et Ely avec de la marchandise des Sutton quand ils ne gardent pas des stocks dans leur discret entrepôt sur les docks d'Ely. Bagarreurs et bons vivant, ils étaient loyaux aux *Peaky Blinders*. Ils seront difficiles à remplacer.

** Non d'un album de Pink Floyd dont on aperçoit sur la couverture la cathédrale d'Ely. C'est également le nom de la cloche du qui rappelle le début des débats au Palais de Westminster.*

PEAKY BLINDERS : LE JEU DE RÔLE AVEC DÉS

en suivant les instructions du juge ou… de certains dessous-de-table. Il peut devenir un allié de poids pour n'importe quelle faction sachant s'y prendre avec lui dès lors que les services rendus ne font pas de grabuge.

Helen Storm

Cette jeune prostituée n'a eu d'autre choix que de travailler pour *Division Bell* qu'elle hait au plus au point. Elle sait qu'elle travaille pour l'évêque, l'homme qui l'a agressé sexuellement lorsqu'elle était à l'orphelinat. Ainsi, même si elle n'a pas grande influence, elle pourrait soutenir les Sutton si elle apprend qu'ils sont en ville et s'opposent à *Division Bell*.

Libre à vous de la faire intervenir pour donner des éclaircissements sur l'organisation du gang. Elle peut l'espionner même si cela comporte des risques.

Helen souhaite quitter Ely et la prostitution. Elle peut par conséquent s'attacher à un PJ qui lui offrirait une porte de sortie.

Gary's

Dans la pénombre de ce pub, les hommes se retrouvent dans des petites alcôves où sont installés banquettes et tabouret pour y jouer aux cartes et évidemment boire. L'établissement propose la même bière qu'au Hookmeat mais dispose aussi de stocks de whisky et de gin à bon prix.

Gary travaillait avec les Sykes. Il sert donc l'alcool de contrebande des Sutton. C'était pour les Sykes un moyen de gagner de l'argent de poche. Contrairement à ce que Gary pense, les Sutton ne sont pas au courant de cet arrangement.

Gary recherche désormais un nouveau fournisseur. Connor « Bell » l'a approché la veille de l'arrivée des PJ.

Hookmeat Tavern

Les dockers s'y rassemblent pour déjeuner et dîner dans une pièce éclairée par quelques lampes diffusant une lumière tamisée jaune et verte. Il est possible d'y avaler de la soupe et du lard avec une bière à un tarif raisonnable.

Martin Hugh, le propriétaire, est un vieil homme qui fume la pipe. Il est prompt à sortir son fusil de derrière le comptoir si une bagarre éclate.

Les cuisines comportent un accès vers l'arrière ainsi qu'une porte en lien avec le stockage de l'abattoir voisin. À part un ou deux contrebandiers indépendants et des manutentionnaires sans histoire, 2d8 hommes de

main de *Division Bell* laissent traîner leurs oreilles. Ils savent relever les manches de leurs bras épais pour cogner si besoin.

Iron Shelter

Installé le long d'un petit canal rejoignant la voie fluviale, un bâtiment de briques abrite un garage le long d'un quai. C'est là que James Harrow et deux de ses ouvriers réparent des moteurs de bateau comme d'automobiles. James Harrow a récupéré l'atelier où son père réparait les chariots de retour de la Grande Guerre. Il est revenu de cet enfer transformé, parlant peu et se mêlant de ses affaires.
Il connaissait bien les frères Sykes avec qui il a vécu les tranchées : « des gars sympas pour qui j'ai réparé la péniche, avec des arrangements. Ils voulaient s'installer un peu plus largement à Ely bien que je leur aie dit que les *Division Bell* ne les laisseraient pas faire ».
En effet, James connaît la réputation du gang local. Il peut se renseigner pour les trouver, si on lui demande correctement et qu'on lui laisse 1d12 heure(s).
Si on fait appel à sa loyauté de militaire, il peut rassembler 1d8 homme(s) de main.

Acte I : L'ombre de la cathédrale

Les PJ sont à Ely. S'ils ne l'ont pas déjà fait et possèdent les contacts nécessaires, ils peuvent se rendre auprès de la police pour gagner du temps. Sinon, ils peuvent visiter plusieurs lieux intéressants.

Scène 1 : L'entrepôt des Sykes

C'est ici qu'ont été retrouvés les frères au petit matin par un agent de police faisant

DIVISION BELL

Le gang se compose d'une douzaine de membres mais peut en recruter jusqu'à une vingtaine de plus (2d12 bras armés en cas d'urgence). Il est dirigé par **Edward** (référence PB9, mais avec la particularité *Quartier général* (bureau Import-Export)) et **Peggy** Russell (référence PB12) un couple dirigeant une petite entreprise d'import-export sur le port d'Ely.

Frôlant la faillite l'année précédente, Edward a recruté deux de ses frères d'armes du front. Ensemble, ils ont mis en place un système de racket pour « protéger » les commerces et bateau des environs. Rapidement découverts par la police locale, ils ont été protégés par l'évêque lui-même, voyant là l'occasion de s'enrichir et aussi de faire survivre la ville si le gang était bien géré.

L'évêque **Harold Woodrow** (référence PB12, en changeant *Connectée (Journaliste)* en *Connecté (Église)* et en remplaçant le carnet et crayon par une bible), avec son appui à la Chambre des Communes (à Londres), a pris la direction indirecte du gang. Il laisse le quotidien au couple Russell et prend les grandes décisions en retrait des activités criminelles. Il possède de plus une influence modérée sur l'unité de police locale qui lui permet pour quelques billets qu'ils détournent l'attention des docks ou d'affaires illicites. Il n'a toutefois pas d'influence sur le juge **Stephen Norwich** s'occupant de la région. Un problème pour lui et les *Division Bell* à long terme.

PEAKY BLINDERS : LE JEU DE RÔLE AVEC DÉS

L'Iron Shelter

une ronde. Il a vu la grande double porte entrouverte et y a jeté un œil. L'entrepôt fait environ 200 m² au sol avec une mezzanine occupant les trois quarts du bâtiment offrant un lieu de stockage supplémentaire, ainsi que des bureaux.

L'agent qui a découvert les cadavres est encore en faction, sur ordre du sergent local. Il attend les instructions depuis plusieurs heures. Il peut être soudoyé pour aller faire un tour (*Social* difficulté 7) ou encore être attiré à l'extérieur à l'aide d'une diversion si un PJ a une bonne idée (*Mental* difficulté 6), comme une femme en détresse avec son automobile en panne. Il est bien sûr possible d'user de violence sur le garde en l'attachant ou l'assommant, mais cela ne sera pas sans conséquences.

La fouille de la scène de crime et des bureaux procurent les premiers indices après des tests réussis de *Mental*.

- **Steven** a des clés d'habitation sur lui.
- Difficulté 8 : **Steven** et **Tom** se sont fait tirer dans le dos à plusieurs reprises. Des compétences médicales et un test de *Mental* difficulté 11 permettent de déduire qu'on les a achevés au sol d'une dernière balle dans la tête : c'est une exécution, pas un simple braquage.
- Difficulté 9 : **Paul** n'a pas été tué sur place, contrairement à ses deux frères. Son cadavre a une balle dans la jambe droite, une dans le torse, une autre dans le dos et une dernière dans le crâne. En réussissant le même test que pour ses frères, on déduit qu'il a tenté de fuir son agresseur.
- Difficulté 9 : la **comptabilité** et les **documents** d'import-export demandent **1d8 heures** (moins 1 heure par point de Mental du PJ, minimum 1) d'analyse. En cas d'échec, les Sutton comprennent que les Sykes détournaient de l'argent du trafic d'alcool, mais ils ne peuvent pas estimer combien. En revanche, si le test est réussi, ils déduisent que les Sykes détournaient suffisamment d'argent pour se lancer seuls d'ici quelques

mois (si l'on excepte les dangers de se retourner contre les *Peaky Blinders* pour faire cavalier seul). En outre, il y a le nom de quelques commerces achetant leurs bouteilles en ville et ailleurs. (Le réseau des Sykes extérieur à Ely n'est pas développé ici, mais peut faire l'objet d'autres scénarios, pour des missions de rappel à l'ordre d'acheteurs et revendeurs en remontant le canal jusqu'à la côte anglaise.)

Les Sykes étaient donc assez installés à Ely pour contrôler le milieu du crime de cette bourgade… s'il n'y avait pas d'autres gangs que ça dérangeait.

Scène 2 : La péniche Rottten Potatoes

La péniche est à quai et seul, **Ray**, un homme de main des Sykes est assis non loin. Il n'est pas très futé, mais il a des gros bras. Il est connu sur les docks, notamment parce qu'il joue de l'harmonica. Il agit comme à chaque fois que ses patrons sont absents : il veille sur leur péniche.
Il se met en travers du chemin des Sutton s'ils veulent monter à bord. Dès que ces derniers déclinent leur identité, Ray s'écarte avec des excuses. Il n'a aucune information, mais il peut s'avérer utile comme bras armé s'il ne reste pas à son poste habituel.

La péniche est vide en apparence. Un test de *Mental* difficulté 12 pour la fouiller permet de déceler un double fond dans la soute (vide de toute marchandise) et une cache non loin du poste de pilotage (elle contient trois fusils). Avec une marge de succès supplémentaire, une trace de sang nettoyée sur le fond de la soute est décelée. (Paul a été tué ici. Ray était en pause au pub et n'a donc rien vu… Pas plus que les six caisses de gin volées dans la foulée.)

Scène 3 : Le logis des Sykes

Ancienne maison d'une famille de potiers, la demeure ressemble à n'importe quelle autre modeste habitation d'ouvriers, avec un atelier accolé donnant sur l'extérieur via une double porte. Dans cette partie se trouve un petit camion en mauvais état dont les Sykes se servaient pour transporter de la marchandise (après chaque heure d'utilisation, **lancez 1d8** et si le résultat est 1, il y a un problème mécanique).
La porte principale est fermée. (Les clés sont dans la poche du veston sur le cadavre de Steven.) Cependant, la porte de derrière reste ouverte.
À l'intérieur, se trouve eu rez-de-chaussée un salon-cuisine d'environ 20 m² avec une fenêtre donnant sur la rue. Non loin d'un poêle servant autant à chauffer qu'à cuisiner, une petite table basse est cernée de trois fauteuils. Un cendrier débordant de mégots, trois verres sales et une bouteille de whisky à demi pleine trônent dessus.

THE STATION AT ELY.

PROMENADE EN VILLE

Voici quelques idées à développer pour agrémenter le scénario de quelques événements à Ely.

- **La nuit est tombée.** Il pleut. Non loin d'une ruelle, un PJ entend deux personnes s'insulter avant que ça ne tourne à l'empoignade. Un homme saoul frappe une femme. Il veut une nuit avec elle sans la payer. Helen Storm lui retourne un coup de poing, mais elle ne fait pas le poids.
- **Le véhicule des PJ tombe en panne.** Même si l'un d'eux est bon mécanicien, il lui faut une pièce. En se renseignant, on l'oriente vers l'Iron Shelter. Alors que le propriétaire s'intéresse à l'automobile des PJ, l'un d'eux remarque sur un cahier de travail le nom de la péniche des Sykes.
- **Deux hommes en empoignent un troisième.** Ils défoncent ensuite la porte arrière du hangar Hookmeat. Ce sont des hommes de main de la *Division Bell* venus chercher les dettes de paris d'un ouvrier. L'un d'eux menace de suspendre le mauvais payeur à un crochet à viande.

Non loin, un escalier dessert l'étage et ses trois minuscules chambres. Chacune est mal rangée et fait office de lieu de passage. Un test en *Mental* difficulté 8 permet de déduire qu'il n'y a rien d'autre à trouver qu'une boîte à chapeau dans le plancher du premier étage. Elle contient un paquet de billets détournés du réseau des *Peaky Blinders* : l'équivalent de la revente de deux cents caisses de bouteilles de gin et whisky.

Scène 4 : Se faire sonner les cloches

Après chaque individu interrogé par les PJ, **lancez 1d12 (+ 1 cumulatif)**. Dès que le total est d'au moins 9, les *Division Bell* savent que les Sutton sont présents. Ils envoient alors un groupe de **6 hommes de main** (référence PB5) pour les chasser de « leur » ville. Ces brutes sont armées de barre de fer et de couteau. Ils ne veulent pas tuer les Sutton, mais un accident...

- **Si les PJ finissent tous au sol :** ces hommes les laissent assommés et/ou blessé au sol avec pour message oral ou écrit : « la Division vous ordonne de quitter son territoire ».
- **Si les PJ restent debout,** ils vainquent ou repoussent ces hommes de main : les derniers opposants tentent de s'enfuir afin de se mettre à l'abri puis informer leur « sergent ». Si les PJ interrogent (test de *Social* ou *Physique* difficulté 7), l'un d'eux, ils apprennent qu'ils ont été envoyés par le **Sergent Stone** des *Division Bell*, « le gang qui dirige Ely ». Leur interlocuteur sait où trouver Stone mais ne dira rien sur son gang.
- **Si les PJ tuent ces hommes :** c'est une déclaration de guerre. Toute tentative de négociation future avec les *Division Bell* subit un malus de + 3 en difficulté.
- **Si les PJ envoient un message** via un de ces hommes de main, quel qu'il soit, passez à l'Acte 3.

Acte II : La tanière de Stone

Si les PJ ont appris que Stone avait envoyé ses hommes pour les expulser d'Ely, ils peuvent aussi apprendre où il se trouve. S'ils ne possèdent que son nom et son statut de leader, ils peuvent s'informer dans les environs auprès des dockers ou dans des lieux de débit de boissons où il est connu. Pour une rencontre, passez directement à l'Acte 3.

Scène 1 : Traquer Stone

Aller dénicher Stone amène les Sutton en bordure de la ville, sans une petite maison au bord du canal. À l'arrière, une porte donne sur un ponton où une barque est attachée. Sur le devant, la porte d'entrée côtoie une unique fenêtre.

- Si les PJ veulent surprendre Stone (qui lit le journal chez lui), ils doivent réussir un test de *Physique* difficulté 6 : ce dernier se trouve alors sans arme.
- Si les PJ ne sont pas discrets, Stone a le temps de s'emparer d'un pistolet pour se défendre. Il tire sur quiconque pénètre chez lui à la première occasion.

- Si les PJ maîtrisent Stone et le font parler (test de *Mental* ou *Physique* difficulté 9), il avoue être un des lieutenants de *Division Bell* dirigé par **Edward** et **Peggy Russell.** Il s'occupe du recrutement des soldats pour le gang et leur assigne les missions musclées. Si les PJ mettent ses nerfs à rude épreuve, il avoue également que lui et ses gars ont liquidé les Sykes car « ils prenaient trop de place ». Aux PJ ensuite de voir comment il doit payer ce crime, sachant que les Sykes détournaient aussi des fonds des *Peaky Blinders* et des Sutton pour leur compte.
- **Assassiner Stone :** tuer Stone pour ce qu'il a fait peut sembler juste, mais les *Division Bell* n'apprécieront pas ce geste. Quand ils le découvriront 2d8 jours plus tard, ils enverront huit hommes pour tuer les PJ. Une guerre de gang faisant beaucoup de morts en découlera. Par ailleurs, si les PJ tuent Stone et négocient ensuite avec le Division Bell, ils ont un malus de +2 à leurs difficultés de tests sociaux (sauf pour intimider et menacer).
- **Rendez-vous :** si les PJ décident de garder Stone en vie afin d'organiser une entrevue, passez à l'Acte 3.

Si les PJ tuent Stone avant de le faire parler, ils trouvent une carte de visite « Russell Import-Export » dans une pince à billet chez Stone.

Acte III : Échos et division

Deux options s'offrent aux Sutton pour régler la disparition des Sykes. La première est d'éradiquer les *Division Bell,* la seconde de négocier avec eux.

Scène 1 : bain de sang

Si les Sutton prennent la voie des armes (sinon passez à la scène 2), il ne leur faut pas beaucoup de temps pour faire parler leurs rivaux afin qu'ils donnent le nom de leurs dirigeants : les Russell.

Ces derniers sont trouvables dans les bureaux de leur entreprise jusqu'à assez tard le soir. Ils sont protégés par une paire de gardes du corps (référence PB5). Les tuer n'est pas difficile. En revanche, ils couvriront l'évêque Harold Woodrow jusqu'à leur dernier souffle. Ce dernier reviendra 1d8 mois plus tard chercher sa vengeance auprès des Sutton.

En cas de meurtre, il faudra également choisir si les cadavres sont dissimulés au risque d'une enquête de police ou s'ils sont laissés en évidence pour passer un message comme : *Don't fuck with the Peaky Blinders !* Dans tous les cas, il y aura des conséquences à faire couler le sang.

Scène 2 : Se préparer à négocier

Il est possible d'orchestrer des pourparlers afin de négocier une sortie de conflit entre *Peaky Blinders* et *Division Bell.* C'est le seul moyen de faire sortir le véritable dirigeant des *Division Bell* de l'ombre. Pour cela, il faut organiser une entrevue avec les Russell, peut-être via Stone, ou en direct si les PJ savent où les trouver.

Négocier avec les Russell n'est pas facile. Un test de *Mental* difficulté 10 permet d'obtenir des informations intéressantes durant les discussions :

- Ils ont donné l'ordre de tuer les Sykes car ils se développaient sur leur territoire et n'ont pas écouté les deux sommations préalables ;
- Ils ne sont pas les véritables chefs du gant ;
- Ils ont la mainmise sur le trafic de cigarettes à Ely et compte développer cela dans d'autres villes ;
- Ils se méfient du juge local car il a beaucoup d'influence ;
- Le sergent de police n'est pas un problème pour leur business illégal.

Scène 3 : Pourparlers

Laissez les PJ présenter leurs arguments. Donnez-leur d'éventuels bonus en conséquence. Enfin, si vous le souhaitez, gérez la négociation finale par un test de *Social* difficulté 10 (ou difficulté 9 si les PJ ont réussi à amener l'évêque Harold Woodrow à la table des négociations).

Les *Division Bell* ne sont pas prêts à laisser plus de territoire commercial que celui de l'alcool. Cependant, des paroles et/ou des menaces bien placées peuvent les faire changer d'avis.

STONE

Utiliser les caractéristiques de Franck Bates (référence PB11) et changer son caractère de *Manipulateur* par celui de *Vindicatif.*
Possessions : un pistolet, une barque, une caisse de whisky entamée, un carnet avec le décompte des paris illégaux locaux et l'équivalent de trois mois de paye d'un ouvrier en billets froissés.

Si les Sutton sont trop « gourmands », les *Division Bell* feront mine d'accepter, puis ils prépareront une contre-offensive musclée afin de reprendre la totalité du trafic d'alcool, obligeant les *Peaky Blinders* à ordonner une opération plus musclée sur place.
Note : *un rendez-vous pour tuer les Russell est aussi possible.*

Scène 4 : La cloche fêlée

Quelle que soit l'issue de ce scénario, les *Sutton* connaissent maintenant suffisamment le potentiel d'Ely et son milieu interlope.

- **S'ils ont pris le pouvoir sur place,** le plus difficile sera de le garder sur la durée. L'évêque fait tout pour reprendre la direction des affaires, jusqu'à l'assassinat ou en sapant le trafic à Cambridge grâce à ses hommes de main et son influence.
- **Si les Sutton ont coupé les têtes dirigeantes,** il leur faut des personnes de confiance pour les remplacer. Qui sait si le contrôle sur Ely ne fait pas partie de leur plan d'expansion pour se libérer du joug des ? À eux de voir la suite à donner à Ely. À vous de rebondir sur ce qui s'est déroulé au cours de ce scénario pour en créer de nouveaux et développer des relations avec de nouveaux PNJ.

CE QUE VEULENT LES *PEAKY BLINDERS*

A minima, les PJ se doutent que les *Peaky Blinders* voudront le remboursement des ventes perdues depuis la mort des Sykes, l'argent qu'ils ont détourné et le marché de la contrebande d'alcool à Ely (laissant les autres trafics aux *Division Bell*).

Pour autant, les *Peaky Blinders* sont nettement plus importants que le petit gang d'Ely. Si les PJ leur demandent conseil, ils incitent les *Sutton* à éviter de faire couler le sang afin de ne pas attirer l'attention. Ils préfèrent pousser les Russels à remplacer les Sykes et donc travailler pour les *Sutton*. À ces derniers de gérer leur marge sachant que les Sykes prenaient 3 % pour cela. L'important pour les *Peaky Blinders* est d'asseoir leur autorité sur la contrebande passant par ce canal. Une fois les pourparlers terminés, passez à la scène 4.

RÉPARTITION DES XP	POINTS D'EXPÉRIENCE
Trouver qui a tué les Sykes	5 XP
Reprendre le contrôle du marché de l'alcool à Ely	5 XP
Prendre le contrôle de tout le milieu criminel à Ely	5 XP
Avoir le juge ou le sergent de police sous contrôle	5 XP

Tommy Shelby

Polly Gray

Arthur Shelby

WARPLAND
LA FORTERESSE DU MONT WARP

AUTEUR : Arnaud Cuidet
PLAN ET ILLUSTRATIONS : Gavriel Quiroga. Tous droits réservés.
ÉDITEUR : Pattern Recog Editions

Cette aventure est conçue comme une aventure d'initiation à *Warpland*, le JdR de science-fantasy mettant en scène les terres du Warp, balayées par des énergies venues d'ailleurs. Elle confrontera les PJ au conflit entre la technologie et la science, ainsi qu'au péril des mutations. Ils n'en ressortiront pas indemnes, mais auront acquis de ces épreuves les bases pour se débrouiller à *Warpland*. Cette aventure est prévue pour être jouée en un après-midi.

Le convoi

Le début de cette aventure consiste en un voyage périlleux vers le cœur de l'Échine du Wurm, qui s'achève par un terrible maelström.

Le départ

Ce matin, vous vous réveillez dans votre auberge, à Abattoir. C'est le jour du départ. Vous avez été engagés par une marchande, Djana, pour escorter sa cargaison jusqu'à Citadelle. Professionnelle et rigoureuse, votre employeuse est déjà en train de vérifier ses attelages. Vous pourrez bientôt partir.

Profitez de cette introduction pour décrire Djana (voir encart) et répondre aux questions des PJ :

- Djana transporte une cargaison de trophées de chimères (cf. *Warpland*, p. 124) valant 10 000 pc.
- Djana connaît un chemin dans l'échine du Wurm qui lui permettra de gagner de nombreux jours de voyage pour rejoindre Citadelle. Le voyage durera environ une

SYNOPSIS

Les PJ commencent cette aventure à Abattoir. Ils sont engagés par **Djana**, une marchande, pour l'escorter jusqu'à Citadelle. Djana connaît un raccourci par l'Échine du Wurm. La troupe franchit donc la chaîne de montagnes, mais est frappée par un maelström. Les PJ découvrent alors soit la forteresse du mont Warp, contrôlée par **Mirros**, un technocrate, soit les grottes de la mutation, où se tapie la horde mutante de **Neyra**, une sorcière inféodée aux démons. Alors que la tempête se calme, ces deux forces s'entrechoquent pour le contrôle de la forteresse, avec les PJ au milieu. À eux de choisir un camp, ou aucun, et de continuer leur chemin vers Citadelle… ou de prendre le contrôle de la forteresse du mont Warp !

PUBLIC

Niveau de maîtrise du meneur : Débutant
Niveau des personnages / prérequis : tout niveaut
Nombre de joueurs : 4 à 6

semaine jusqu'aux montagnes, encore une semaine à l'intérieur de celles-ci, puis environ deux semaines à travers Sunno jusqu'à Citadelle.

- Chaque PJ sera payé 500 pc, et nourri pendant le voyage.
- Djana est accompagnée d'un serviteur et de deux caravaniers (Niveau 0, Armure 0, PV 6, Dague). La caravane est constituée d'un chariot tiré par deux karraks et de trois lamas portant provisions et matériel.

Si les PJ veulent faire des courses, c'est le moment ou jamais. Puis c'est l'heure du départ : déterminez la condition météorologique de l'éther (cf. *Warpland*, p. 95). Suivez-en les instructions, jusqu'à la scène du maelström.
Cela fait, décrivez le départ et passez à la scène suivante.

L'Échine du Wurm

Vous quittez les murs d'Abattoir et vous engagez dans les plaines de la Vallée étrange. Déjà, à l'horizon, se dessinent les pics enneigés de l'Échine du Wurm. De loin en loin, des affleurements rocheux ou des bosquets d'herbes sèches rompent la monotonie de la plaine. Vous restez aux aguets, car celle-ci est le domaine d'étranges créatures et de tribus barbares…
Pour gérer cette scène, appliquez les règles du voyage (cf. *Warpland*, p. 26). Bien que ce soit Djana qui seule connaisse la route, et donc le point auquel il faut atteindre l'Échine du Wurm, c'est bien aux PJ de guider la caravane pour éviter les menaces et les accidents de terrain. Les instructions de Djana confèrent cependant **(+ 1) aux tests d'Esprit**. Ce voyage passe par plusieurs phases :

- Les PJ voyagent **une semaine** dans la vallée étrange (cf. *Warpland*, p. 45).

❑❑❑❑❑❑❑

- Ils atteignent ensuite les contreforts de l'Échine du Wurm. Décrivez le début de leur ascension, mais avant de gérer leur voyage, ils sont embusqués par **3 cavaliers crânes** (cf. *Warpland*, p. 63), des jeunes de la tribu impatients de montrer leur valeur au combat. Ils fuient s'ils sont tous blessés ou que l'un d'entre eux est tué.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Dans ce scénario, lorsque ce sera pertinent, les tests de caractéristique seront formulés de la façon suivante :
Nom de la caractéristique (Compétence) (Modificateur)
Si aucune compétence n'est indiquée, ce n'est qu'aucune n'est nécessaire. Le cas échéant, le modificateur tient compte du niveau du PNJ ciblé.

- Les PJ voyagent ensuite **3 jours** dans l'Échine du Wurm (cf. *Warpland*, p. 60). La route est difficile, et il faut souvent pousser le chariot : test de **Puissance** après chaque événement. Si au moins un PJ échoue, la caravane doit faire une halte d'une journée.

❑❑❑

Au cours du voyage, Djana refuse tout détour ou retard. Il est donc impossible de participer à certains événements. Si vous souhaitez corser le voyage, demandez aux PJ de tenir le compte des provisions, sachant que Djana emporte **300 rations** dans son chariot. N'oubliez pas de compter les PNJ !
Lorsque les PJ ont progressé pendant au moins trois jours dans l'Échine du Wurm, l'Éther passe automatiquement en condition n° 12 (cf. *Warpland*, p. 99). Puis commencez la scène suivante.

Maelström !

Ce matin, l'Éther vous montre des couleurs incroyables. Certaines vous sont mêmes inconnues. Elles forment une spirale. Vous débutez votre progression, et notez que la spirale tourne de plus en plus vite. Les reflets des couleurs sur le terrain rendent tout étrange, et vous êtes pris de vertige. Puis, vous entendez, au loin, un grondement sourd.
[Faites une pause dramatique]
C'est un maelström !
Vous restez tous pétrifiés alors que le premier éclair, mauve, frappe la roche loin devant vous et la fait muter en lave. Déjà, vous voyez surgir des bêtes horriblement transformées et rendues folles par l'orage psychédélique qui s'abat sur les montagnes. Pourtant, Djana retrouve son calme :
– Vite, avançons. Il devrait y avoir des grottes où nous pourrons nous abriter !

Laissez les PJ vous confirmer qu'ils suivent les instructions de Djana. Puis :
- Chaque PJ doit résister au maelström avec un test de **Puissance (- 2)** (cf. *Warpland*, p. 101)
- Cela fait, chaque PJ peut tenter un test d'**Esprit (Voyageur)**.

Répétez le processus jusqu'à ce qu'un PJ réussisse le test d'Esprit. Chaque PJ qui échoue à résister au maelström subit un test de mutation (cf. *Warpland*, p. 102).
Cela fait :
Vous avez réussi à avancer dans une nouvelle vallée. À travers les éclairs de lumière, sous le ciel en spirale, vous discernez effectivement, dans le creux de la vallée, plusieurs grottes qui pourraient vous permettre de vous abriter. Vous êtes presque sûrs d'y voir des feux de camp. Plus en hauteur, sur les flancs des montagnes, vous repérez une incroyable construction : une grande tour blanche, fine et élégante. Là aussi, vous êtes presque sûrs d'y distinguer des silhouettes derrière les fenêtres. Les éclairs du maelström rebondissent contre un bouclier invisible.
Laissez les PJ vous dire ce qu'ils font. S'ils hésitent trop longtemps, ils doivent à nouveau résister au maelström. Lorsqu'ils choisissent une destination, au moins l'un d'entre eux doit réussir un test de **Puissance (Voyageur)** pour l'atteindre rapidement. Sinon, tous les PJ doivent à nouveau résister au maelström.
Si les PJ se dirigent vers la tour, jouez *La forteresse du mont Warp*. S'ils se dirigent vers les grottes, jouez *Les grottes de la mutation*. S'ils s'obstinent à ne choisir ni l'une, ni l'autre, Djana leur ordonne d'aller vers les grottes. Sinon, continuez de les faire muter !
- **Mutations et PJ :** comme il est possible que les PJ soient soumis à plusieurs tests de mutation, il est préférable d'attendre la scène suivante pour tous les résoudre. À ce moment-là, demandez à chaque PJ qui mute un test de Puissance (- nombre de jets de mutation). S'il échoue, il doit dépenser un point de Volonté ou subir un malus de fatigue de (- 1) jusqu'au prochain repas.
- **Mutations et PNJ :** si vous voulez en prendre le temps, déterminez si Djana et ses employés résistent aux mutations. Sinon, partez du principe que Djana y résiste et que ses employés sont tous affligés de Repoussant (cf. *Warpland*, p. 102).

DJANA

Niveau 1, Armure 1, PV 8, Dague
Djana est une femme d'âge mur qui a fait sa vie en organisant des caravanes périlleuses. Guide autant que marchande, elle connaît Sunno, la Vallée étrange et l'Échine du Wurm comme sa poche, ou presque.
Djana est vêtue d'une armure de cuir rafistolée. Sur elle, elle a de quoi survivre quelques heures en milieu hostile. Dans sa caravane, il y a de quoi camper pour au moins un mois.

La forteresse du mont Warp

Vous découvrez, construite à flanc de montagne, une étrange tour d'une blancheur surréelle. Sa fine pointe s'élance vers le ciel comme un dard. L'élégance de ses formes lui donne une allure fragile, et pourtant, elle trône ici, indestructible. De nombreuses fenêtres et balcons ponctuent ses étages, et une belle volée de marches permet d'accéder au portail qui en marque l'entrée.

Dans la forteresse du Warp, les PJ rencontrent Mirros et les technocrates qui occupent l'ancienne base Eloï.

- **Effectifs :** la forteresse du mont Warp abrite une dizaine de technocrates (Niveau 0) et une dizaine de golems (cf. *Warpland*, p. 124), chacun équipé soit d'un Crachefeu, soit d'une Lame éventreuse (cf. *Warpland*, p. 109).

Pacte technocratique

Vous parvenez enfin à la tour blanche. Lorsque vous atteignez la limite invisible de son champ de force, vous êtes repoussés par une puissance irrésistible. Heureusement, les portes de la tour s'ouvrent, dévoilant plusieurs personnes en toge blanche. Elles sont accompagnées d'êtres mécaniques impressionnants. Le champ de force s'évanouit, et les golems vous guident jusqu'aux marches de la tour. Là, un jeune homme vous tend les bras.

— Bienvenue à la forteresse du mont Warp. Vous êtes en sécurité maintenant.

[Le cas échéant, gérez maintenant les mutations des PJ]

Les habitants de la tour vous laissent entrer dans un grand hall qui fait également office d'entrepôt. Djana y installe sa caravane. Les golems vous guident jusqu'à une infirmerie où vous êtes examinés par ces étranges personnes, à la fois accueillantes et hautaines.

Laissez les PJ souffler un coup. À votre discrétion, ils regagnent chacun un point de Vie ou un point de Volonté grâce aux soins des technocrates, puis passez directement à la réception lugubre. Cependant :

- Si les PJ posent des questions aux technocrates, ceux-ci botten en touche : « *Vous pourrez poser vos questions à Mirros pendant le repas.* ». Ils peuvent tout de même confirmer qu'ils sont à la Forteresse du mont Warp et que les occupants sont des technocrates. Un test d'**Esprit** permet de comprendre que leurs interlocuteurs leur cachent quelque chose.
- Si les PJ inspectent leur environnement, un test d'**Esprit** permet de remarquer d'impressionnants ustensiles technologiques. C'est plus qu'une infirmerie, c'est un laboratoire. D'ailleurs, d'inquiétantes traces de sang rouge apparaissent sous les portes…

Jouez ensuite *Réception lugubre*.

Réception lugubre

Les golems vous guident à nouveau dans les couloirs et les escaliers de la forteresse, jusqu'à une grande salle de banquet, qui s'ouvre par plusieurs balcons sur le panorama de la vallée. Vous n'avez jamais vu l'Échine du Wurm aussi belle, et aussi paisible. Sur la grande table, d'innombrables plats vous attendent, et les technocrates piochent joyeusement dans toutes les assiettes. Le jeune homme qui semble diriger la communauté se lève à votre arrivée, et vous invite à vous asseoir à ses côtés.

— Bonsoir mes amis. Je me nomme Mirros, et au nom de tous et toutes, nous vous accueillons parmi nous.

Laissez les PJ s'installer dans une ambiance bon enfant. Mirros et les autres technocrates commencent par s'enquérir des péripéties des PJ, sur le ton de la bienveillance et de l'empathie. À n'importe quel moment de cette scène, les PJ peuvent interroger Mirros sur les expériences du laboratoire. Celui-ci admet alors que la vallée connaît fréquemment des maelströms, que cela « génère » beaucoup de mutants, et leur permet de « pratiquer » de nombreuses expériences, pour « le bien de la science ».

Au moment que vous jugez opportun, le ton de Mirros devient progressivement plus curieux et insistant, voire menaçant, et les autres technocrates ne prennent plus la parole :

LA FORTERESSE DU MONT WARP

La forteresse du mont Warp est une ancienne base Eloï. Abandonnée depuis des temps immémoriaux, elle est désormais aux mains de Mirros, qui s'en sert pour étudier les maelströms et les mutations, y compris en perpétrant d'ignobles expériences sur les mutants. En effet, pour une raison qui reste inconnue, cette vallée attire les maelströms.

La forteresse du mont Warp mesure un peu moins de 100 m de haut, pour une petite trentaine d'étages. Elle est protégée par un champ de force qui, entre autres, repousse le maelström. Son autonomie est cependant limitée.

— Toutes ces aventures sont impressionnantes. Vous devez être des mercenaires particulièrement coriaces ?
Laissez les PJ répondre. Mirros continuera son interrogatoire pour s'assurer que les PJ sont à la hauteur de leurs déclarations. Si un PJ devient méfiant, un test d'**Esprit (-2)** révèle que Mirros les teste, et que ce test peut avoir de graves conséquences pour eux.
Pour conclure la réponse des PJ, demandez à l'un d'entre eux un test d'**Esprit (- 2)** :

- Si les PJ échouent, ou ne cherchent pas à se mettre en valeur, 6 golems entrent dans la pièce et les capturent. Ils sont jetés aux geôles (voir scène suivante).
- Si les PJ réussissent, Mirros est impressionné et leur propose une alliance.

Si Mirros propose aux PJ de s'allier :
— Votre arrivée est une bénédiction pour nous. Nous avons repéré une horde de mutants qui vient d'arriver dans la vallée, menée par une sorcière. Nous l'avons déjà vu rôder plusieurs fois dans la région ; ses intentions ne font aucun doute. Demain matin, elle nous attaquera. Malgré les défenses de la forteresse, je crains que nous ne soyons pas de taille face à une telle horde. Vous nous aiderez à les vaincre, et vous pourrez repartir.
À nouveau, un test d'**Esprit (- 2)** révélera les véritables intentions de Mirros (cf. encart « Mirros ») :

- Si les PJ refusent l'alliance, 6 golems entrent dans la pièce et les capturent. Ils sont jetés aux geôles (voir scène suivante).
- Si les PJ acceptent l'alliance, Mirros est prêt à répondre à leurs questions.
- Si les PJ rechignent à s'allier du fait des expériences de Mirros, celui-ci leur fera comprendre que ce serait une mauvaise idée. En outre, il est prêt à leur offrir un artefact en guise de récompense. C'est également le cas si un technocrate est parmi eux.

Mirros peut fournir des informations aux PJ :

- Il a pu observer la horde grâce aux machines de la forteresse.
- Actuellement, la horde se repose dans les grottes de la vallée. Elle attaquera demain matin, quand tout risque de maelström sera écarté.
- Le gros des troupes pourra être géré par les golems de la forteresse, Mirros n'a besoin des PJ que pour attaquer par les flancs la sorcière et sa garde personnelle.
- Pour se battre, il faudra sortir du champ de force. Une fois sorti, il sera impossible de rentrer avant la victoire.

En outre, les PJ peuvent anticiper chaque test à accomplir pendant la bataille avec un test de **Savoir (Guerrier)**.

Une fois le repas fini, les PJ peuvent simplement attendre *La bataille du mont Warp* ou tenter de découvrir *Les secrets de la forteresse*. C'est forcément le cas s'ils ont été emprisonnés.

Les secrets de la forteresse

Les couloirs de la forteresse sont plongés dans un silence qui n'est troublé que par les pas métalliques des golems…

Golem

MIRROS

Niveau 2, Armure 0, PV 10, Dague
Mirros est un jeune homme portant des vêtements blancs étranges, à la texture semblable au cuir, mais plus souple que celui-ci. Technocrate convaincu, il pense que la science seule peut sauver l'humanité du Warp, et combat ardemment la Doctrine. Il a découvert la forteresse il y a moins d'un an. Il y conduit désormais des expériences sur le Warp et d'autres, horribles, sur tous les mutants qui passent dans le coin.
Mirros porte une ceinture à poches qui contient entre autres des outils pour bricoler et mener des examens. Dans la forteresse, il est accompagné d'un golem (cf. *Warpland*, p. 124).

En principe, les PJ doivent rester dans leurs appartements, ou dans leur cellule s'ils ont été capturés. Cependant :

- Si les PJ ont été capturés, ils peuvent trouver un vieux clou rouillé pour crocheter la porte avec un test d'**Agilité (Voleur) (- 2)**. Il faut ensuite un autre test d'**Agilité (Voleur)** pour récupérer le matériel des PJ. Ceux-ci doivent alors vaincre **1 golem**. Cela fait, ils sont libres de leurs mouvements.
- Si les PJ sont libres de leurs mouvements, ils peuvent se déplacer dans la forteresse comme pendant *La bataille du mont Warp*. Les technocrates sont tous dans leurs appartements.

Si les PJ sont repérés, ils sont emprisonnés. S'ils avaient déjà été emprisonnés, Mirros les exécute ou les relâche dans la vallée, dépourvus d'équipement, à votre discrétion.

Les grottes de la mutation

Dans les grottes de la mutation, les PJ rencontrent Neyra et la horde de mutants qu'elle a rassemblée pour conquérir la forteresse du mont Warp.

• **Effectifs :** la horde de Neyra est composée d'une cinquantaine de mercenaires mutants (Niveau 0, Armure 1, PV 6, Épée).

Pacte ensorcelé

Vous atteignez enfin les grottes au fond de la vallée. À la lueur des feux qui y brûlent et du maelström qui s'abat sur vous, vous devinez les silhouettes contrefaites d'une horde de mutants. Monstrueux, terrifiants et tous armés, ce sont des mercenaires impitoyables. Ils vous laissent cependant entrer, et une femme d'âge mur dotée de griffes, d'une queue de diable et d'une beauté inhumaine vous accueille.

— Bienvenue dans nos grottes. Vous êtes en sécurité maintenant.

[Le cas échéant, gérez maintenant les mutations des PJ]

La grotte est suffisamment grande pour que Djana y abrite sa caravane. Les mutants vous laissent vous allonger sur des paillasses et s'assurent que vous allez bien.

Laissez les PJ souffler un coup. À votre discrétion, ils regagnent chacun un point de Vie ou un point de Volonté grâce aux soins des mercenaires, puis passez directement à *Appel aux armes*. Cependant :

- Si les PJ posent des questions aux mutants, ceux-ci bottent en touche : « *Vous pourrez poser vos questions à Neyra lorsque vous serez remis.* ». Ils peuvent tout de même confirmer qu'ils forment tous une horde de mercenaires mutants dirigée par Neyra, une sorcière inféodée à un puissant démon.
- Si les PJ inspectent leur environnement, un test d'**Esprit (Guerrier)** permet de remarquer des troncs d'arbre proprement débités et de grandes sections de palissades en bois. Tout cela indique que cette horde se prépare à un siège !

Jouez ensuite *Appel aux armes*.

Appel aux armes

Les mutants vous font une place autour du feu et vous apportent plusieurs gobelets contenant un gruau épais. Au-delà des apparences monstrueuses, vous devinez des regards soucieux et des visages tendus. La lueur des feux joue sur les faciès pour les rendre encore plus effrayants. Même leur chef est terrifiante. Ses traits de vieille femme se conjuguent bizarrement avec ses formes voluptueuses pour exciter votre désir. Elle vous parle avec un grand sourire :

— Bonsoir mes amis. Je me nomme Neyra, et au nom de tous et toutes, nous partageons notre maigre pitance avec vous.

Laissez les PJ s'installer dans une ambiance sauvage. Neyra et les mutants commencent par s'enquérir des péripéties des PJ, sur le ton de la curiosité. À n'importe quel moment de cette scène, les PJ peuvent interroger Neyra sur le siège auquel elle se prépare. Celle-ci admet alors qu'elle est venue dans la vallée pour attaquer la forteresse technocratique afin d'en prendre le contrôle. Elle ne fait pas de mystères quant au destin funeste des actuels occupants.

Au moment que vous jugez opportun, le ton de Neyra devient plus curieux et insistant, voire menaçant, et les mutants ne prennent plus la parole :

— Toutes ces aventures sont impressionnantes. Vous devez être des mercenaires particulièrement coriaces ?

Laissez les PJ répondre. Neyra continuera son interrogatoire pour s'assurer que les PJ sont à la hauteur de leurs déclarations. Si un PJ devient méfiant, un test d'**Esprit (- 2)** révèle que Neyra les teste, et que ce test peut avoir de graves conséquences pour eux.

Pour conclure la réponse des PJ, demandez à l'un d'entre eux un test d'**Esprit (- 2)** :

- Si les PJ échouent, ou ne cherchent pas à se mettre en valeur, les mutants se jettent sur eux et les capturent, pour les jeter au fond de la grotte, dans un enclos primitif (voir scène suivante).
- Si les PJ réussissent, Neyra est impressionnée, et leur propose une alliance.

Si Neyra propose aux PJ de s'allier :

— Votre arrivée est un cadeau des démons. Cela fait des mois que les technocrates de la forteresse capturent tous les mutants qui s'égarent ici et pratiquent sur eux d'horribles expériences. Nous sommes venus les terrasser, et piller les trésors de la forteresse. Nous sommes plusieurs dizaines, et j'ai le pouvoir des démons avec moi. Pourtant, les créatures mécaniques des technocrates sont terribles. Vous nous aiderez à les vaincre, et vous pourrez repartir.

À nouveau, un test d'**Esprit (- 2)** révèlera les véritables intentions de Neyra (cf. encart « Neyra ») :

- Si les PJ refusent l'alliance, les mutants se jettent sur eux et les capturent, pour les jeter au fond de la grotte, dans un enclos primitif (voir scène suivante).
- Si les PJ acceptent l'alliance, Neyra est prête à répondre à leurs questions.
- Si les PJ rechignent à s'allier du fait de l'allégeance au Néant de Neyra, celle-ci leur fera comprendre que ce serait une mauvaise idée. En outre, elle est prête à leur offrir un artefact de la forteresse en guise de récompense. C'est également le cas si un sorcier est parmi eux.

En outre, si Djana et sa caravane sont toujours là, Neyra comprend que les PJ y sont attachés. Elle ordonnera donc à la caravane de suivre la troupe, comme s'il s'agissait de l'intendance d'une armée. Au cours de la bataille, la caravane sera considérée comme dans le champ de bataille, et si les PJ veulent fuir avec elle, ils subiront un malus de **(- 2)**.

Neyra peut fournir des informations aux PJ :

- C'est le démon qu'elle adore qui lui a appris ce qu'elle sait sur la forteresse.

NEYRA

Niveau 2, Armure 1, PV 10, Dague
Beauté étrange, Griffes, Queue

Neyra est une mutante d'âge mur. L'ostracisme dont elle a été victime dans les villes de Sunno l'a poussée à chercher la faveur des démons. Désormais sorcière, elle veut détruire tous les symboles de cette civilisation qui la rejette. Elle a conclu un pacte avec Zareth la sans visage (cf. *Warpland*, p. 114) et est désormais affligée de la Souillure Spectre (cf. *Warpland*, p. 118). C'est ce qui la pousse à conquérir la forteresse ; elle est convaincue d'y trouver un remède pour éviter sa disparition !

Neyra connaît le **Don du Néant Animer les morts-vivants** (cf. *Warpland*, p. 117), ainsi qu'un don spécial, **Puissance du Néant**, qui lui permettra d'entamer le champ de force de la forteresse.

LA HORDE ATTAQUE !

Lorsque la lueur de l'Éther se ravive, les golems viennent vous chercher : il est temps de se battre. Vous préparez consciencieusement vos équipements et Mirros vient vous souhaiter bon courage. Il vous rappelle qu'une fois le bouclier franchi, vous ne pourrez rentrer que victorieux. Puis, vous vous dirigez vers le portail de la forteresse. De là, vous pouvez admirer la vallée, et distinguer la horde de mutants qui s'approche. La présence des golems vous rassure, mais les mutants sont si nombreux !

Après une longue marche, la horde arrive face à vous. Déjà, les lignes arrière installent des engins de siège improvisés, et vous y distinguez une silhouette féminine. Les golems se mettent en formation, et les deux armées avancent l'une vers l'autre.

L'Éther est en condition 11 (cf. *Warpland*, p. 99). Les PJ se trouvent au portail de la forteresse.

- La horde attaquera demain matin, quand tout risque de maelström sera écarté.
- Elle s'occupera du champ de force, et le gros de ses troupes des défenseurs de la forteresse. Elle a juste besoin que les PJ la protègent d'une percée ennemie pendant qu'elle incante.
- Cela fait, il faudra progresser dans la forteresse pour vaincre son commandant.

En outre, les PJ peuvent anticiper chaque test à accomplir pendant la bataille avec un test de **Savoir (Guerrier)**.

Une fois le repas fini, les PJ peuvent simplement attendre *La bataille du mont Warp* ou tenter de découvrir *Les secrets des grottes*. C'est forcément le cas s'ils ont été capturés.

Les secrets des grottes

Après le repas, la grotte est plongée dans l'obscurité. Vous n'êtes entourés que par les ronflements et les grognements des mercenaires…

En principe, les PJ doivent rester à leurs paillasses, ou dans leur enclos s'ils ont été capturés. Cependant :

- Si les PJ ont été capturés, ils peuvent trouver un vieux clou rouillé pour crocheter la porte avec un test d'**Agilité (Voleur)**. Il faut ensuite un autre test d'**Agilité (Voleur)** pour récupérer le matériel des PJ. Ceux-ci doivent alors vaincre **3 mercenaires mutants**, sans faire de bruit ! Cela fait, ils sont libres de leurs mouvements.
- Si les PJ sont libres de leurs mouvements, ils peuvent se déplacer dans les grottes si l'un d'entre eux réussit un test d'**Agilité (Voleur) (- 1)**. Ils comprennent alors que les grottes sont reliées entre elles par un réseau de souterrains.

Il n'y a pas grand-chose à trouver dans les grottes, cependant :

- Les PJ peuvent retourner voir Neyra et discuter avec elle en profitant de son isolement pour lui extorquer un nouveau pacte.
- À votre discrétion, les ténèbres des grottes peuvent constituer une opportunité pour rencontrer Zareth la sans visage (cf. *Warpland*, p. 114).
- Si les PJ parviennent à sortir des grottes, ils peuvent ensuite s'enfuir !

Si les PJ sont capturés, ils sont emprisonnés. S'ils avaient déjà été emprisonnés, Neyra les exécute ou les relâche dans la vallée, dépourvus d'équipement, à votre discrétion.

La bataille du mont Warp

La bataille du mont Warp conclut l'affrontement entre Neyra et Mirros et, a priori, cette aventure.

- **Trahison ! :** il n'est possible de trahir le technocrate ou la sorcière que pendant la bataille. Une fois qu'un camp est vaincu, la garde personnelle du vainqueur s'étoffe du reste des troupes et devient invincible. Tâchez de le faire comprendre aux PJ avant le début de la bataille.
- **Champ de force :** le bouclier qui entoure la forteresse du mont Warp bloque les tirs et les dons du Néant. Il est donc impossible d'attaquer un combattant du champ de bataille depuis le portail de la forteresse ou l'intérieur de celle-ci, et vice-versa.

Le centre de commandement

Le centre de commandement est une grande pièce aux murs blancs qui abrite le superordinateur de la forteresse et toutes les installations critiques de celle-ci.

Le centre de commandement n'est accessible que depuis l'intérieur de la forteresse. Il abrite :

- Mirros
- 1 golem

Plusieurs technocrates sont également ici, mais en cas de combat, ils se contenteront de fuir ou de se recroqueviller en position fœtale.

Si les PJ arrivent ici avec Neyra, ils peuvent affronter Mirros. Du fait de l'aide de Neyra et des mutants, ils bénéficient de **(+ 1)** à tous leurs jets pour attaquer et se défendre.

Si les PJ affrontent Mirros et l'emportent :

- Si Neyra est toujours à l'extérieur du champ de force, un test de **Savoir (Technocrate) (- 2)** permet de maintenir le champ de force assez longtemps pour qu'elle s'épuise. Les PJ deviennent les maîtres de la forteresse. Sinon, il faut l'affronter ou lui céder la forteresse.
- Si Neyra accompagne les PJ, il faut l'affronter ou lui céder la forteresse.

Si les PJ doivent affronter Neyra, ils ne sont pas aidés par les occupants de la forteresse.

- **Circulation :** pour quitter le centre de commandement sans autorisation, au moins un PJ doit réussir un test d'**Esprit (Voleur)**. En cas d'échec, ils doivent affronter **1 golem**. En cas de complication, une alerte retentit et tous les déplacements dans la forteresse subissent une pénalité de **(- 1)**. Si le test est réussi, les PJ peuvent accéder à l'intérieur de la forteresse.

L'intérieur de la forteresse

Vous déambulez dans les halls et les corridors de la forteresse…

L'intérieur de la forteresse contient les zones suivantes :

- **Hangar :** cet endroit sert aussi d'écurie et d'entrepôt. Si les PJ ont été recueillis par Mirros après le maelström, c'est ici que se trouve la caravane de Djana. Accompagnés de toute la troupe, les PJ subissent une pénalité de **(- 2)** aux tests d'Esprit pour atteindre une zone ou fuir.
- **Laboratoire :** les PJ peuvent seulement y confirmer la nature horrible des expériences de Mirros.
- **Sanctuaire :** il faut réussir un test d'**Agilité (Voleur) (- 2)** pour crocheter la serrure. Ce sanctuaire contient un coffre rempli de jade (2 500 pc) et trois artefacts de votre choix.

- **Circulation :** pour quitter l'intérieur de la forteresse sans autorisation, au moins un PJ doit réussir un test d'**Esprit (Voleur)**. En cas d'échec, ils doivent affronter **1 golem**. En cas de complication, une alerte retentit et tous les déplacements dans la forteresse subissent une pénalité de **(- 1)**. Si le test est réussi, les PJ peuvent accéder au centre de commandement ou au portail de la forteresse.

LE DÉPART POUR LA FORTERESSE

Dans les grottes, la troupe de mercenaires mutants s'ébranle. Les uns fourbissent leurs armes, les autres emportent les engins de siège improvisés. Bon gré mal gré, vous suivez le mouvement, la caravane de Djana à l'arrière de la troupe. Ce matin, l'Éther est calme et vous apercevez immédiatement la tour blanche de la forteresse.

Après une longue marche, vous atteignez celle-ci. Les reflets du champ de force sont visibles sous la lumière de l'Éther. Déjà, plusieurs créatures métalliques surgissent de la tour et se mettent en formation pour vous affronter.

L'Éther est en condition 11 (*cf. Warpland, p. 99*). Les PJ se trouvent au champ de bataille.

Le portail de la forteresse

L'entrée de la forteresse est une grande double porte ovale qui s'ouvre sur une volée de marches blanches. Puis, il n'y a que de la roche, noire.

C'est simplement l'endroit où se masse la dizaine de golems qui part affronter la horde. Cette zone se situe à l'intérieur du champ de force.

- **Circulation :** pour entrer dans la forteresse sans autorisation, au moins un PJ doit réussir un test d'**Esprit (Voleur)**. En cas d'échec, ils doivent affronter **1 golem**. En cas de complication, une alerte retentit et tous les déplacements dans la forteresse subissent une pénalité de **(- 1)**. Si le test est réussi, les PJ peuvent accéder à l'intérieur de la forteresse.
- **Circulation :** pour atteindre le champ de bataille sans être pris à partie, au moins un PJ doit réussir un test d'**Esprit (Guerrier)**. En cas d'échec, ils doivent affronter **1 golem** ou **3 mercenaires mutants**. En cas de complication, ils sont repérés par les combattants et les futures tentatives pour atteindre ou quitter le champ de bataille subissent une pénalité de **(- 1)**. Si le test est réussi, les PJ peuvent accéder au champ de bataille.

Le champ de bataille

Une mêlée d'une violence terrible s'est nouée entre les deux camps. La horde de mercenaires mutants, terrifiante et hétéroclite, s'abat sur les corps scintillants et uniformes des golems mécaniques. Plus loin, la sorcière fait surgir de terribles tentacules noirs qui frappent le champ de force !

Le champ de bataille se trouve à l'extérieur de la forteresse. Il n'est accessible que depuis le portail de la forteresse. Il abrite :

- Neyra
- La mêlée entre les deux armées
- Si les PJ sont alliés à Mirros : la garde personnelle de Neyra (**6 mercenaires mutants**)
- Si les PJ sont alliés à Neyra : **2 golems** qui ont réussi une percée

Si les PJ accompagnent Neyra, ils doivent affronter **2 golems**. Ils n'ont pas besoin de les vaincre, seulement de tenir pendant **6 tours**.

Si les PJ se battent pour la forteresse, ils doivent affronter seuls la garde personnelle de Neyra : **6 mutants**. Ils doivent vaincre ceux-ci en moins de **6 tours**. Sans sa garde personnelle, la sorcière arrête d'incanter et prend la fuite. À votre discrétion, les PJ peuvent la stopper ou pas.

Tours de bataille : ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

À la fin du sixième tour, le champ de force est vaincu par Neyra et la horde déferle dans la forteresse. A priori, les technocrates sont condamnés.

- **Circulation :** pour fuir dans les montagnes sans être pris à partie, au moins un PJ doit réussir un test d'**Esprit (Voyageur)**. En cas d'échec, ils doivent affronter **3 mercenaires mutants**. En cas de complication, ils sont repérés par les combattants et les futures tentatives pour atteindre ou quitter le champ de bataille subissent une pénalité de **(- 1)**. Si le test est réussi, les PJ peuvent s'enfuir dans les montagnes !

Épilogues

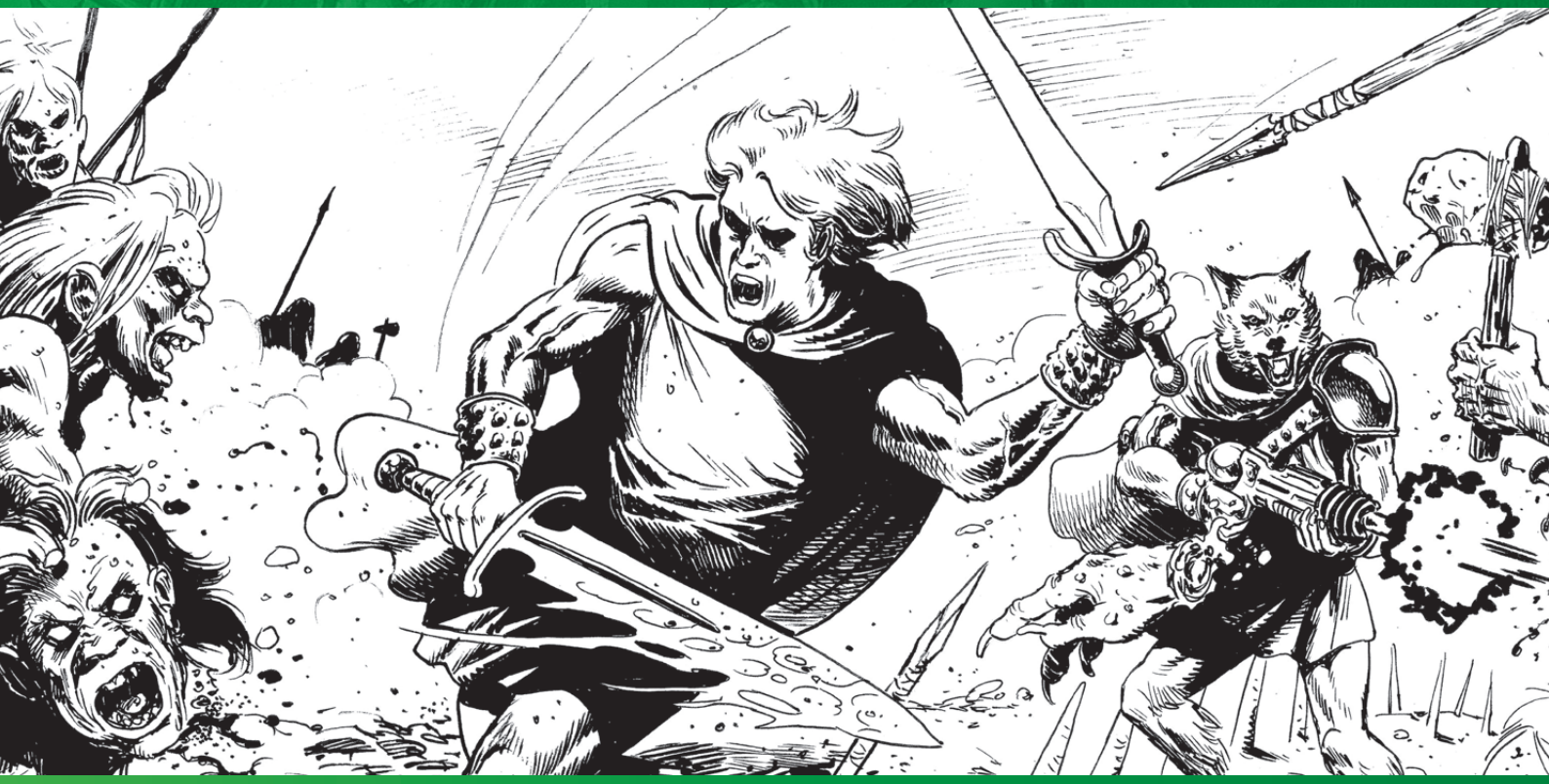
Selon le choix des PJ, cette aventure peut finir de bien des façons.

Les conquérants de la forteresse

Les technocrates et les mutants sont tous vaincus. Désormais, c'est vous les maîtres de la forteresse !

Les PJ peuvent prendre le contrôle de la forteresse et en faire leur base d'opérations. Il leur reste cependant quelques problèmes à résoudre, qui peuvent chacun fournir une nouvelle aventure :

- Convaincre le superordinateur de leur obéir ;
- Changer la réputation de la forteresse (pour éviter de nouvelles attaques) ;
- Étudier les souterrains secrets de la forteresse.



La fin du voyage

Vous laissez la forteresse derrière vous et quittez enfin cette vallée de malheur !

Avec ou sans Djana, les PJ reprennent la route. À votre discrétion, vous pouvez conclure cette aventure directement à Citadelle ou jouer le reste du voyage lors d'une deuxième séance. Dans ce cas, pour atteindre Citadelle, les PJ doivent :

- Progresser à nouveau une semaine dans l'Échine du Wurm (cf. *Warpland*, p. 60) en résolvant après chaque événement un test de **Puissance** (cf. *Warpland*, p. 26) ;
- Progresser ensuite deux semaines dans Sunno (cf. *Warpland,* p. 36) ;

En toute hypothèse, arrivés à Citadelle, les PJ seront payés par Djana, qui ajoutera 100 pc pour chacun si les PJ ont été particulièrement héroïques ou prévenants.

Vaincus !

Cette fois, c'est la fin. Les forces qui s'affrontent pour le contrôle de la forteresse ont eu raison de vous, et la vallée du Warp sera votre tombeau…

Les PJ ont été vaincus. Telle est, parfois, la dure réalité des mercenaires du Warpland. Si les PJ le désirent, ils peuvent constituer une nouvelle bande de mercenaires qui part à l'assaut de la forteresse du mont Warp !

QUI GAGNE ?

Si les PJ n'interviennent pas dans la bataille du mont Warp, le vainqueur est déterminé… par vous.

- Selon le cours de cette aventure, il peut être intéressant que le vainqueur soit le PNJ que les PJ ont côtoyé, ou au contraire son adversaire.
- Vous pouvez avoir envie de donner à la quête de Neyra une tournure tragique en la condamnant aux geôles de la forteresse.
- Vous pouvez avoir envie de punir l'ignominie de Mirros en le soumettant au jugement des mutants, voire à des tortures similaires à ce qu'il infligeait à ses prisonniers.

En tout cas, choisissez pour donner le plus de raisons possibles aux PJ de revenir ici !

L'AUTEUR

Rôliste depuis plus de trente ans, Arnaud a fait ses armes dans le JdR des années 80, avec notamment *D&D, Shadowrun* et *Rolemaster*. Fan de science-fiction et de la revue de BD *Métal Hurlant*, il n'a pas su résister à l'appel du Warp en découvrant *Warpland*, qui tire ses inspirations du même imaginaire. Arnaud est également concepteur de jeu ; il est notamment l'auteur de *Metal Adventures,* le JdR des pirates de l'espace, et de *Faust Commando*, qui vous propose d'incarner un commando-suicide envoyé en Enfer.

COMICS

ERREUR DE GENÈSE

SITÔT CHASSÉS DE L'EDEN, ADAM ET ÈVE DONNENT NAISSANCE À DEUX FRÈRES, ABEL ET CAÏN. CE DERNIER TUE SON AÎNÉ PUIS, BANNI PAR DIEU EN TANT QUE PREMIER DES MEURTRIERS, ERRE DANS LE DÉSERT. CONDAMNÉ À L'IMMORTALITÉ, IL PASSE LE TEMPS EN FONDANT LA CITÉ ORIGINELLE : ENOCH. CE QUE LA GENÈSE A OUBLIÉ DE NOUS RACONTER, MAIS QUE TOUS LES RÔLISTES SAVENT, C'EST QUE CAÏN FUT AUSSI LE PREMIER VAMPIRE, À L'ORIGINE D'UNE GRANDE FAMILLE AUX DENTS LONGUES.

THE GODDAMNED* T.1 – *AVANT LE DÉLUGE

Auteurs : Jason Aaron & R.M. Guéra
Éditeur : Urban Comics
Disponibilité : en librairie (2 tomes)
Genre : fantastique

TRAITS

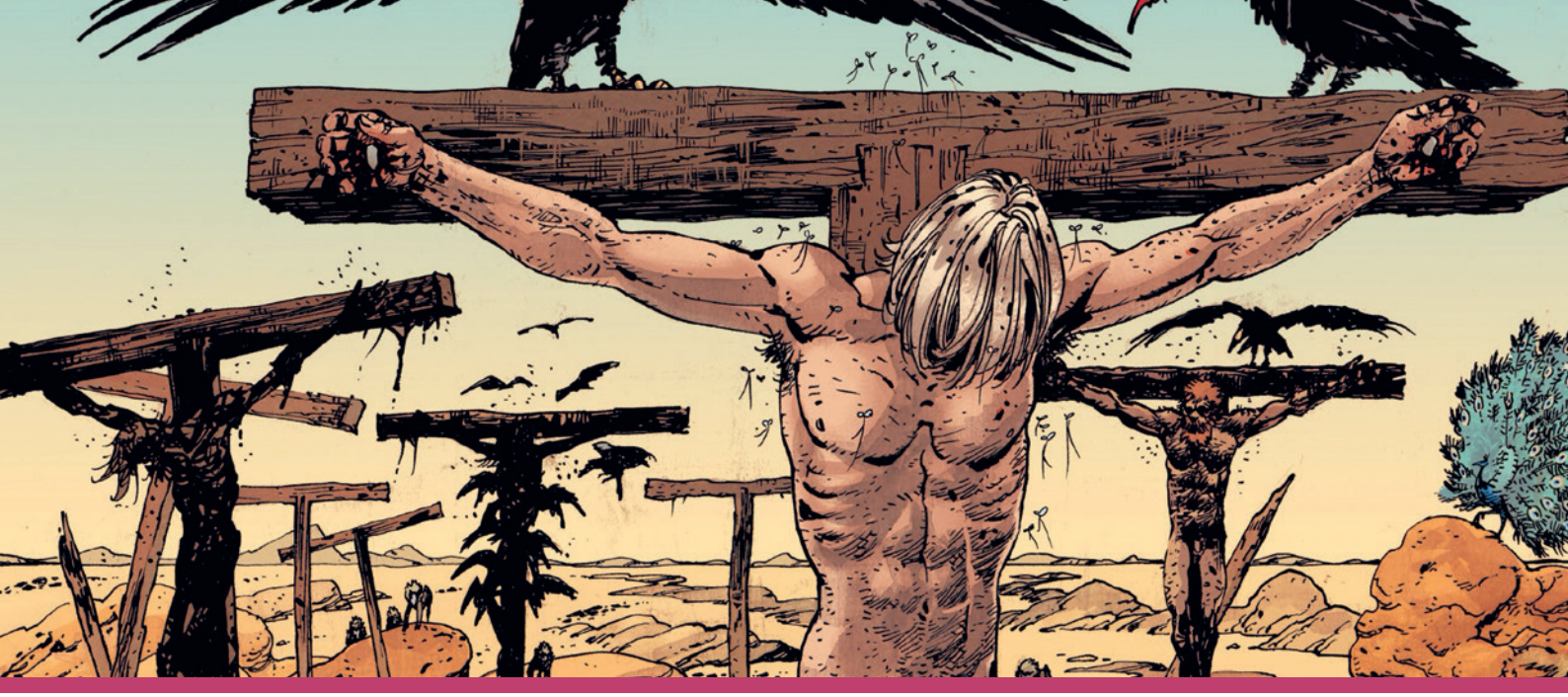
***Background* :**
• Vie de Caïn avant le Déluge
***Gameplay* :**
• Intégration de Caïn dans une campagne
Produit :
• Grand format
• Couverture rigide
• 152 pages

Voici le temps des assassins

The Goddamned, que l'on peut aussi bien traduire par « le damné de Dieu » que par une insulte (en gros : « putain »), est donc une relecture moderne du mythe de Caïn. Un récit biblique remanié à la sauce *comics*, dans un style outrancier et tape-à-l'œil. Dans *Vampire : la Mascarade*, Caïn demeure une légende, malgré les conclusions apportées par le supplément *Géhenne* (il apparaît dans l'une d'elles). Mais en admettant son existence dans la « méta-intrigue », comment se le représenter ? Ou imaginer le monde pré-historique dans lequel il a vécu ? Et de quelle façon traversa-t-il le Déluge ? *The Goddamned* répond concrètement à ces questions en ajoutant une pierre aux légendes du *Livre de Nod*.

Échevelé, livide au milieu des tempêtes

La vision ici proposée est une sorte de fable nihiliste et blasphématoire, où personne n'est épargné. Le *comic-book* suit ainsi les pas du fils d'Adam et Ève, au langage étrangement vulgaire et contemporain, à travers les steppes d'un monde désertique. Paradoxalement, ce paysage post-apocalyptique est en réalité post-Eden et antédiluvien, et précède donc une apocalypse. D'une violence démente, le récit peuple cette période imaginaire de tribus dégénérées, cannibales, zoophiles… pour amener Caïn à rencontrer Noé, bûcheron fanatique accompagné de ses fils, obsédé par la recherche de bois pour construire son Arche.



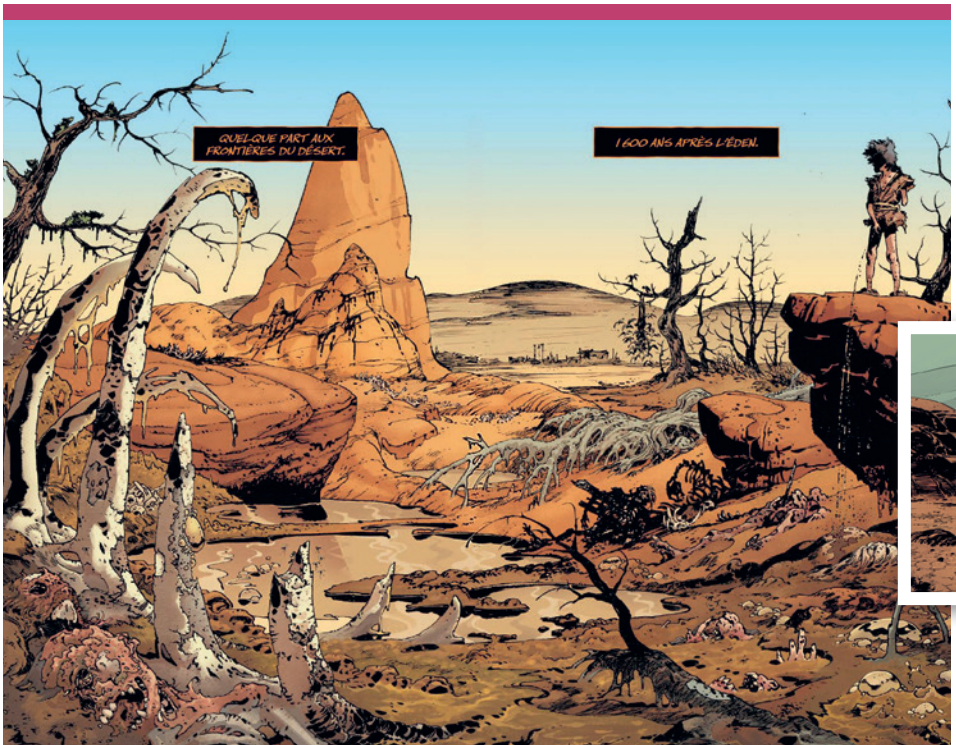
Après nous, le Déluge

Pour être honnête, l'intrigue tourne un peu en rond, entre brutalité et provocation gratuite, mais elle exploite assez bien le désespoir d'un homme lassé de vivre et dans l'incapacité de mourir. Son principal intérêt réside dans le refus d'une version biblique politiquement correcte, où des individus à peine sortis des cavernes se comportent en hommes civilisés. Caïn incarne un paradis perdu sombré dans la barbarie par sa seule faute, et ne cherche pas la rédemption mais la mort ultime. En omettant le contexte, *Vampire* demeurant un jeu contemporain, le MJ peut exploiter cette personnalité désenchantée pour donner vie à un Caïn en torpeur ou éveillé, en quête d'une nouvelle espérance après avoir survécu au Déluge.

Girl power

Précisons que dans un second tome, *Noces de Sang* (paru en juillet), l'auteur délaisse Caïn pour s'intéresser aux tribus féminines de l'ancien monde. L'intrigue, tout aussi *hardcore*, suit cette fois le parcours de deux jeunes femmes en fuite. De quoi, sans trop en dire, trouver une autre inspiration pour mettre en scène la première des sorcières...

FLORENT MARTIN



JEU VIDÉO

LE CHANT DU CYGNE

VAMPIRE THE MASQUERADE : SWANSONG
Auteur : Type : Jeu vidéo Vampire La mascarade v5
Développeur : Big Bad Wolf Studio.
Éditeur : Cyanide
Prix : 49,99 € ou 59,99 € pour la version Primogen (quelques avantages durant l'enquête et la DLC *Victoria Ash* pour cette version)
Genre : fantastique contemporain pour public mature

TRAITS

Background **:**
- Boston V5
- Malkavian, Toreador et Ventrue

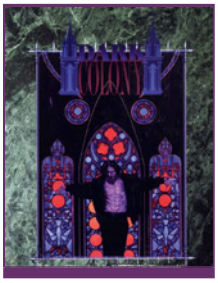
Gameplay **:**
- RPG solo
- Jouer 3 personnages au cours d'une même intrigue
- Gestion du sang et du stress

Produit :
- Jeu vidéo
- Test sur version de 2 heures
- PS4, PS5, Xbox One et Xbox Series X|S, PC

LES VAMPIRES ET LA POLITIQUE, LEURS INTRIGUES, LEURS COMPLOTS ET MYSTÈRES CONTEMPORAINS DANS LES OMBRES DES VILLES GROUILLANT DE LEURS PIONS MORTELS. *SWANSONG* A UN AIR CONNU POUR LES FANS DU *MONDE DES TÉNÈBRES*. CE N'EST POURTANT PAS UN SUPPLÉMENT EN BOIS MORT POUR LE JDR AUX DENTS LONGUES, MAIS UN JEU VIDÉO POUR MORDUS DE LA V5. ÊTES-VOUS PRÊTS À RETOURNER DANS LA *DARK COLONY* ?

Les racines du mal

Swansong se déroule de nos jours au cœur de la Nouvelle Angleterre. On y interprète des vampires de la Camarilla des clans Malkavian, Toreador et Ventrue. Boston est aux mains d'une nouvelle direction : la Princesse Hazel Iversen, dite le Cygne. La Nouvelle Inquisition a en effet changé la donne. L'ancien Prince Quentin King III n'est plus et l'influence des Giovanni a disparu (cf. *Giovanni Chronicles IV : Nuova Malattia*).



Si ce nouveau Boston fait de nombreux clins d'œil à *Dark Colony* sorti en 1993 (ça ne nous rajeunit pas !), nous sommes bien dans le *Monde des Ténèbres* officiel qui fait donc désormais référence pour la V5. Comme il est peu probable qu'un supplément papier soit proposé pour Boston, si vous souhaitez y jouer votre chronique *Vampire*, il faudra acheter le PDF qui développe la ville :

▸https://store.epicgames.com/en-US/p/vampire-the-masquerade-swansong--artbook

Pour la petite histoire, le studio a passé trois ans et demi en développement afin de construire une intrigue et respecter l'univers avant une validation finale par Paradoxe Inc. Si cette envie de bien faire se ressent, cela manque de véritables rôlistes ayant baigné dans le *World of Darkness*... Nous y reviendrons plus tard.

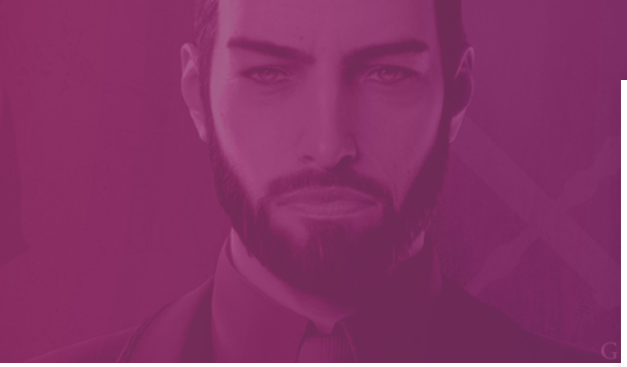
LE PITCH OFFICIEL

Le Cygne est donc le nouveau Prince de Boston. Main de fer dans un gant de velours, Hazel Iversen compte asseoir son pouvoir et faire respecter la Mascarade.

Mais... Rien ne se passe jamais comme prévu dans le Monde des Ténèbres. Entre rumeurs de complots, meurtres et luttes de pouvoir, votre alter ego agit dans l'ombre afin de protéger votre secte dans une enquête trépidante qui plonge Boston dans le chaos.

Un jeu d'aventures multi-PJ

Le jeu propose d'interpréter trois vampires de la Camarilla l'un après l'autre, chapitre après chapitre. Après une première scène les présentant, on les joue tour à tour sans que cela n'empêche de revenir dans un lieu visité par un autre personnage. Ainsi, le Malkavian peut se rendre là où le Ventrue se trouvait auparavant afin d'uti-



liser ses disciplines pour y déceler des détails complémentaires. Cependant, l'intrigue est globalement linéaire et accumule les clichés : le Prince veut sauver la ville ; il fait appel à des vampires en qui il a confiance en agitant carotte et bâton ; les intéressés accomplissent la mission. Mais, « ça fait le job », comme on dit. Nous progressons dans l'intrigue, mélangeant investigations et énigmes/puzzles, comme trouver un dessin dans une pièce et en parler à un PNJ juste après afin… Qu'il vous donne un nouvel indice. Cela s'ajoute à un catalogue de connaissances sur les lieux, les personnes et les factions de Boston. Des connaissances accessibles en permanence. Vous devrez penser à les utiliser, car il n'y a pas de rappel quand on croise un PNJ. Cependant, vous avez accès aux objectifs en cours de partie en appuyant sur un bouton. Évidemment, les aptitudes vampiriques sont très utiles pour progresser dans la mission : sens intensifiés, vitesse surnaturelle, contrôle mental, etc. Chacune demande un peu de sang. Il faut donc bien gérer votre réserve. Heureusement, scènes après scènes, il est possible de se sustenter sur les PNJ qui se succèdent, en prenant garde de ne pas briser la Mascarade.

Un arrière-goût de cendres

Un énième produit dérivé *Vampire* : ça donne quoi ?

Swansong ne révolutionnera pas le genre, mais l'intrigue est bien construite. En tant que passionné du *World of Darkness*, il y a une certaine amertume à jouer des clans aux disciplines très (trop ?) proches. Et il est difficile de ne pas être agacé par des incohérences de gameplay, comme galérer avec trois points de disciplines quand on interprète un vieux Ventrue, alors que bien des jeux ne proposent pas forcément de jouer un noob.

Qu'est-ce qui empêchait de scénariser une intrigue mêlant un vampire débutant et un monstre de la nuit plus âgé doté d'aptitudes bien supérieures et éventuellement des limitations dues à son âge ?

Si le studio français qui a développé ce jeu l'a fait avec passion et intérêt, lire le supplément *Dark Colony* et y faire des clins d'œil ne suffit pas à convaincre pleinement. On a du mal à croire que les concepteurs ont une réelle expérience ludique de cet univers. Celui qui a joué sur table avec *Dark Colony,* tout comme celui qui a joué à la V5, aura des envies réflexes que le jeu ne permet pas.

Si niveau *background,* cela laisse donc un peu à désirer, l'immersion est possible grâce au graphisme du jeu et notamment les *charac' designs*.

Le niveau des *puzzle games* demande d'être attentif et d'utiliser les disciplines à disposition, notamment en revenant en arrière après avoir été déverrouillé une situation ailleurs, comme dans un donj' en somme. Pas de quoi faire pousser des plumes à un loup-garou. Peut-être qu'un rôliste *tabletop* a des attentes trop élevées pour ce jeu vidéo.

Si le bât blesse ici ou là, le Boston « *by night* » de *Swansong* est cependant plaisant à découvrir. Lieux réels et imaginaires se côtoient afin de créer un *Monde des Ténèbres* crédible. Cette nouvelle version officielle de la ville nous laisse imaginer des aventures à proposer sur table grâce à ses PNJ inédits. Après tout, Salem n'est pas si loin et bien plus prometteur en intrigues fantastiques.

FABIEN FERNANDEZ

LE BLOC-NOTES N'EST PAS FOURNI

Swansong est une enquête. Comme tout bon rôliste, prenez des notes et relisez-les avant chaque séance pour croiser les infos… Sans parler des notes mal écrites qui nous font chauffer les neurones pour nous remettre sur une bonne piste.

Bien que *Swansong* soit un jeu d'investigation, il n'y a pas de bloc-notes virtuel. Munissez-vous de votre calepin de bois mort pour garder en mémoire vos avancées ludiques.

LE MATOS EN PDF

Depuis le premier test un mois avant sa sortie, *Swansong* s'est doté d'un PDF *Boston by night.* Ce dernier s'achète sur la même plateforme que le jeu vidéo. Il faut lire la langue d'Edgar Allan Poe pour en profiter.

Après une dizaine de pages d'introduction à *Vampire The Masquerade*, l'histoire (vampirique) de la ville et quelques zones importantes sont traitées avant le traditionnel catalogue de PNJ et factions.

Ce guide fait le lien avec les éditions précédentes. Il propose même quelques idées de scénario. Son principal défaut est une mise en page pensée pour l'impression. Rien de grave, mais les schémas relationnels à cheval sur une double page sont pénibles à consulter sur écran.

ROMAN

DIE HARD WITH A VENGEANCE

SERVIR FROID EST LE PREMIER ROMAN DE JOE ABERCROMBIE, « NOUVELLE » STAR DE L'*HÉROÏC FANTASY*. OU, POUR ÊTRE PLUS PRÉCIS, DU *GRIMDARK*. MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE SANS FANTASTIQUE DÉBARRASSÉ DE SES ÉLEMENTS MERVEILLEUX (PAS DE MAGIE, PAS D'ELFES...)[1], PLUS TERRE-À-TERRE ET PROCHE DE LA RÉALITÉ HISTORIQUE, CE SOUS-GENRE SE VEUT RÉALISTE, CRU, SALE, SEXUÉ... ET SURTOUT VIOLENT. UN PEU L'ÉQUIVALENT DE CE QUE FURENT LES WESTERNS DE SERGIO LEONE À CEUX DE JOHN FORD.

SERVIR FROID
Auteur : Joe Abercombie
Éditeur : Bragelonne
Disponibilité : en librairie
Genre : *grimdark*

TRAITS

***Background* :**
- Contexte médiéval réaliste
- Sexe & violence

***Gameplay* :**
- Missions d'assassinats collectives, originales et variées

Produit :
- Grand format
- Couverture souple
- 800 pages

« La vengeance est un plat qui se mange sans sauce. »

- Perceval

Le titre original, *Best Server Cold*, renvoie à l'expression « *la vengeance est un plat qui se mange froid* », référence malheureusement zappée par la traduction, qui soit dit entre nous ne signifie pas grand chose. Il est donc ici question de vengeance. La revanche de Monza – mercenaire à la popularité grandissante – sur son employeur, à la suite d'une impitoyable trahison. Une intrigue assez classique, mais l'intérêt du roman n'est pas là. *Servir Froid* est souvent comparé à *Kill Bill*, de par son sujet : la quête de vengeance d'une femme brisée (mentalement et physiquement). Toutefois, à la lecture, on pense plus volontiers aux *Douze Salopards*, étant donné la nature hétéroclite du groupe engagé par Monza pour l'accompagner dans sa croisade. Le roman aligne ainsi les portraits de PNJ paradoxaux, *losers* invétérés et pourtant experts dans leur domaine (barbare du Nord en quête de rédemption, assassin obsédé par les chiffres aux airs de *Rain Man*, maître empoisonneur, spécialiste de la torture...) qui s'intègreront parfaitement à vos parties de JdR méd-fan les plus *darks*. On appréciera au passage la qualité d'écriture, stylée, qui prend le temps de dresser méticuleusement la personnalité et le *background* de chacun d'entre eux, au point de les rendre attachants.

1. *Bien que cela ne constitue pas une règle en soi (cf.* La Compagnie Noire *où la magie est présente).*

« MÊME LA MERDE ÇA PEUT SERVIR D'ENGRAIS. ALORS QUE L'HONNEUR, ÇA SERT VRAIMENT À RIEN. »

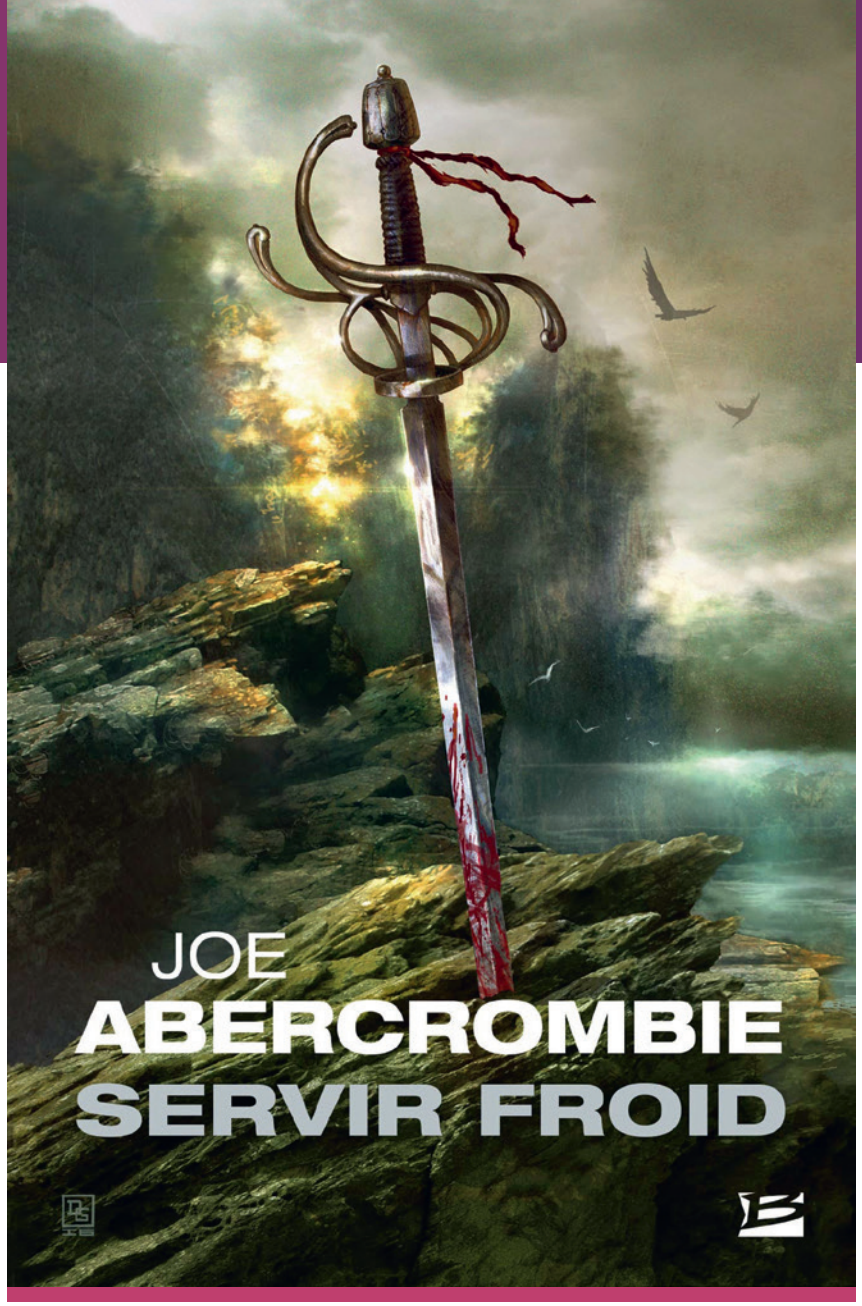
Scènes de crime

Les scènes d'assassinat vous livreront des décors et des situations originales qui, pour le coup, nous feront lorgner du côté d'*Assassin's Creed*. Banques ultra-sécurisées et bals masqués sont en effet le genre de terrains de jeu où nos *outlaws* doivent déployer des trésors d'ingéniosité pour atteindre leur cible. Le procédé permet de varier un schéma qui, avouons-le, s'avère un brin répétitif. De surcroît, les missions ne se déroulent jamais comme prévu, et constituent un vivier d'intrigues toutes trouvées pour des scénarios à base d'assassinats ciblés. À réserver toutefois aux PJ dotés d'un alignement amoral, voire immoral.

No retreat, no surrender

Avec ce *one-shot,* Joe Abercrombie fut désigné, avec l'adoubement de George R. Martin, comme l'un des plus dignes représentants du *grimdark*. Le récit coche en effet toutes les cases du genre, avec ses dilemmes provoqués par des tortures et autres meurtres de masse brutaux (sans oublier ses scènes de sexe proches de la pornographie). Non sans faire preuve, notons-le, d'un certain humour (le « *casting* » de saltimbanques !).

Sur la forme, parfaitement rythmé à l'aide de chapitres courts, sans longueurs, doté de rebondissements constants et de dialogues incisifs « du tac au tac », *Servir Froid* se mange chaud et sans faim, et préfigure les grands cycles d'Abercombrie aujourd'hui devenus des classiques (notamment *La Première Loi*).



Certains l'aiment chaud

Dans le sens où il existe une version plus récente de *Servir Froid* (comme chacun sait, une blague nécessitant une explication est, par nature, mauvaise). Disponible chez Bragelonne depuis 2016, *Servir Froid* a fait l'objet d'une réédition en 2022 qui, pour dix cents de plus que la version poche (soit dix euros), nous propose un grand format avec une superbe couverture originale dans le style *pulp* (pliures de poster comprises). De quoi vous donner une idée de l'apparence des personnages que vous aurez appris à aimer.

FLORENT MARTIN

FILMS

SOUS LE SOLEIL DE

SURTOUT CONNU POUR SON TRAVAIL REMARQUABLE SUR LA SCIENCE-FICTION (*PREMIER CONTACT, BLADE RUNNER 2049, DUNE*…), LE QUÉBÉCOIS DENIS VILLENEUVE EST AUSSI LE RÉALISATEUR DE *THRILLERS* QUI N'ONT PAS À ROUGIR DE LA COMPARAISON AVEC LEURS HOMOLOGUES FUTURISTES. *SICARIO*, UNE PLONGÉE EN APNÉE DANS L'HORREUR DES CARTELS MEXICAINS, EST DE CEUX-LÀ.

SICARIO
Auteur : Denis Villeneuve
Sortie : 07/10/2015
Genre : *thriller*

TRAITS

***Background* :**
• Plongée dans l'univers des cartels

***Gameplay* :**
• Incursion dans un monde inconnu
• Méthodes « de terrain » de la CIA

Produit :
• Film (120 minutes)

« LA DÉGAINE À LA MEXICO DANS LA TÊTE C'EST MEXICO. »
– PNL, *MEXICO*

Borderline

C'est par un heureux hasard que j'ai découvert *Sicario* sur Arte, sans rien connaître du film, hormis le cursus de son réalisateur. Une chance, car la bande-annonce *spoile* toutes ses scènes-clé, y compris la fin, en laissant croire que le métrage est un *actioner* sous adrénaline. Ce qu'il n'est pas.

Sicario relate en fait une sorte de chronique au rythme variant, parfois lancinant et d'autres fois rapide, un épisode au sein de la guerre menée par la CIA contre les cartels mexicains. Son scénario à tiroirs est dévoilé progressivement au spectateur *via* le regard de Kate, agent spécial du FBI invitée à collaborer avec une équipe de la SA Division[1] de l'autre côté de la frontière. Cinquième roue du carrosse, la jeune femme est tenue à l'écart des opérations, subit la condescendance d'un milieu très viril, et comprend la mission en cours par bribes et déductions, à la façon d'un joueur participant à une partie de JdR (et vous voyez là où je veux en venir). Dans le même temps, un étrange personnage (Benicio Del Toro) traverse le film tel un spectre, ou plutôt un ange de la mort, dont le véritable rôle restera un mystère jusqu'à la fin.

Low & furious

On trouve déjà dans *Sicario* tout le « style Villeneuve ». Une mise en scène à la logique implacable, quasi-scientifique, à base de cadrages kubrickiens ajustés au millimètre. En préambule, des panoramas en plongée embrassent de vastes paysages désolés, en provoquant un sentiment de solitude et de mélancolie. Ces plans d'exposition amorcent une « descente sur le plan horizontal », où les personnages peuvent ensuite être présentés. Simultanément, une musique grave et pesante à base de grosses basses, à la limite de l'expérimental, fait planer un dôme de plomb sur l'ensemble. Le film prend ainsi le temps d'imposer son propre tempo, sans pour autant ennuyer. Mais surtout, Villeneuve effectue un énorme travail sur une intrigue minutieusement déployée. Pourquoi Matt Graver, le responsable de l'équipe de la CIA, demande-t-il à Kate si elle est mariée ? Pourquoi refuse-t-il un diplômé en droit dans son équipe ? Pourquoi cette grosse bonbonne d'eau dans un couloir ? Chaque élément mis en place trouve, à un moment ou à un autre, son utilité. On pourrait également disserter longuement sur un *casting* quatre étoiles, et sur la direction d'acteurs de Villeneuve. Pour résumer : *Sicario* affiche une maîtrise alliée à une sobriété de chaque instant, devenue sa signature.

1. *Section spécialisée dans les opérations clandestines de terrain.*

MEXICO

Call of Juarez

Sur le fond, le film n'est pas le premier à aborder le sujet des cartels, sans parler des séries (*Barry Seal, La Mule, Traffic, Mayans M.C.* ...) mais derrière son aspect documentaire, nous assistons davantage ici à une descente aux enfers psychologique. Kate, habituée au strict respect des procédures, s'aventure dans un monde où les règles ne sont pas les mêmes, à supposer qu'il en possède. La CIA use de méthodes identiques à celles des réseaux mafieux pour les combattre, et en spectatrice passive et frustrée l'agent du FBI sombre peu à peu dans une dépression autodestructrice. Dans cette spirale à la progression inexorable le public ne peut que redouter le couac, le grain de sable dans l'horlogerie, mais paradoxalement la surprise attendue réside dans un fatalisme démoralisant.

Comme la plupart des films de Villeneuve, *Sicario* nous parle ainsi de solitude, de problèmes de communication, et suit une progression sans issue. Un baron de la drogue chasse l'autre, la demande des consommateurs rend le trafic inévitable, et une régulation des cartels paraît plus crédible que leur élimination illusoire.

Vampiro : la Mascarada

En mettant de côté les jeux d'enquête contemporains tout indiqués, comme *C.O.P.S.*, ce type d'inspiration peut aussi concerner des jeux horrifiques. Rappelons que, dans *Vampire : la Mascarade*, le Sabbat est implanté au Mexique, et possède sûrement des connexions avec les cartels. C'est l'occasion de prolonger la campagne *Éveil – Diablerie au Mexique* (1994), que vous avez sûrement déjà jouée, et de recycler ses PNJ. Le tout peut prendre l'aspect d'un petit *mix* plus ou moins sérieux, suivant votre approche, des films usant des clichés sur le Mexique (*Desperado, Une Nuit en Enfer*...).

Vous pourrez ainsi vous appuyer sur le supplément dédié au Sabbat pour construire une intrigue avec un pied dans le sud des USA, et l'autre au Mexique. Les passages de frontière donneront lieu à de véritables scènes de tension. Ils peuvent se dérouler en surface, *via* un contrôle de douane, ou sous terre dans les tunnels. Ce choix change radicalement la géographie des lieux et les possibilités d'action des PJ.

Au passage, je vous déconseille fortement de chercher à vous documenter sur les méthodes des cartels grâce au net, ce qui vous évitera quelques cauchemars. Cela peut toutefois constituer un postulat de départ pour un jeu horrifique, type *Kult – Divinité Perdue* (critique dans le *JdR Mag* 56). Le *dark web* constituerait alors une porte d'entrée dans le monde des cartels, ce d'autant plus que la V4 permet d'exploiter cet « outil ». Si vos parties se déroulent en France, le voyage sera peut-être un peu plus compliqué à organiser (sinon, recourez à une ellipse).

Notez que *Sicario* a fait l'objet d'une suite : *La Guerre des Cartels*, en 2018. Même *casting*, même style, mais réalisateur différent, avec semble-t-il une orientation plus portée sur l'action. Ne l'ayant pas vue, je ne saurais me prononcer sur sa qualité.

FLORENT MARTIN

« CELUI QUI COMBAT DES MONSTRES DOIT PRENDRE GARDE À NE PAS DEVENIR MONSTRE LUI-MÊME. ET SI TU REGARDES LONGTEMPS UN ABÎME, L'ABÎME REGARDE AUSSI EN TOI. »

– FRIEDRICH NIETZSCHE, *PAR-DELÀ LE BIEN ET LE MAL*

EXPOSITION

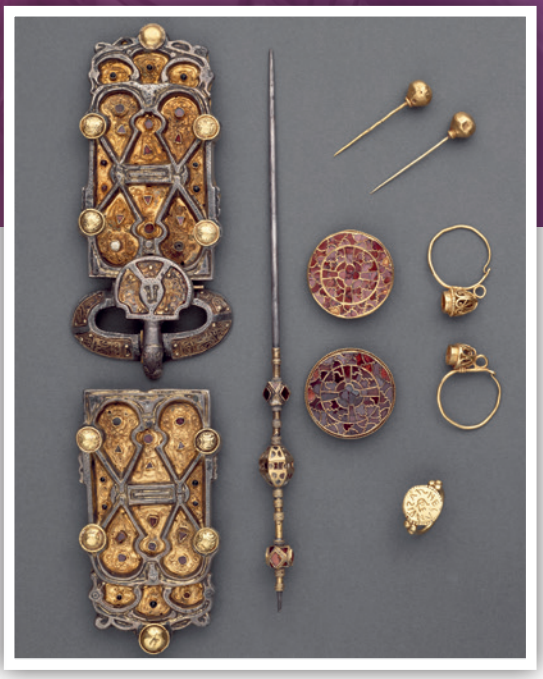
LE MONDE DE CLOVIS

L'EXPOSITION DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LE MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE NATIONALE PROPOSE JUSQU'AU 22 MAI 2023 UNE EXPOSITION IMMERSIVE QUI, AU TRAVERS DE L'HISTOIRE DE QUATRE PERSONNAGES À CHOISIR, NOUS OUVRE LES PORTES D'UNE ÉPOQUE RECULÉE, CELLE DU ROI CLOVIS ET DE LA REINE CLOTHILDE, UN TEMPS OÙ L'EMPIRE ROMAIN N'ÉTAIT PLUS ET OÙ LES ROYAUMES FRANCS SE DISPUTAIENT SON HÉRITAGE ET SES TERRES... QUE VOUS CHOISISSIEZ LE DESTIN D'UN GUERRIER FRANC, D'UNE ESCLAVE ANGLO-SAXONNE, D'UN AGRICULTEUR GALLO-ROMAIN OU D'UNE MARCHANDE SYRIENNE, UN MONDE EN PLEINE RENAISSANCE S'OFFRE À VOUS.

Panoplie féminine : la dame de Chaouilley - Argent, fer, grenat, ambre, verre, calcaire, os
Vers 525-550, Chaouilley (Meurthe-et-Moselle)
Photo : Hervé Lewandowski

Bijoux de la reine Arégonde - Or, argent, alliage cuivreux, grenat, verre
Vers 580, basilique de Saint-Denis, Saint-Denis (Seine-Saint-Denis)
Photo : Jean-Gilles Berizzi



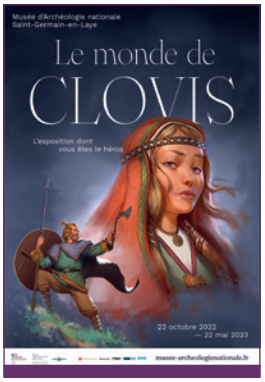
Une époque méconnue

Le monde de Clovis, c'est l'Europe du nord-ouest aux Ve et VIe siècle de notre ère. Clovis était un roi franc (481-511), fils du roi Childéric 1er et de la reine Basine de Thuringe, appartenant à la dynastie mérovingienne. Il doit sa célébrité au fait d'être le premier roi franc à s'être converti au catholicisme.

L'époque des rois mérovingiens, qui fait suite à la chute de l'Empire Romain et qui se poursuit jusqu'à l'avènement de la dynastie de Charlemagne et la « renaissance carolingienne » au VIIIe siècle, est la moins bien connue du Moyen-âge. Pendant longtemps elle fit l'objet de nombreux préjugés, dépeinte comme l'âge des rois fainéants, une époque barbare accompagnée d'un net recul de la « civilisation », l'âge le plus sombre de la période médiévale... C'est dire ! Cependant l'histoire et l'archéologie nous permettent de dresser un portrait bien différent de cette période. Ainsi les successeurs de Clovis, dont le royaume s'étendait sur un territoire couvrant la France (à l'exception notable de la Bretagne), la Belgique, la Suisse, les Pays-Bas et l'Allemagne actuels, avaient repris l'essentiel des institutions étatiques de l'Empire Romain, certes à une échelle plus réduite. Les vestiges de remparts antiques dans des villes comme Beauvais ou Reims témoignent en outre de la transition sans heurt entre la ville antique et la cité chrétienne médiévale. De même, loin d'être une époque de repli sur soi, la période mérovingienne fut au contraire toujours animée par les voyages et les échanges entre l'Europe et la Méditerranée. À Marseille accostaient des bateaux venus d'Espagne, de Rome, de Constantinople et d'Afrique du Nord. À leur bord on trouvait entre autres, du papyrus, utilisé par la chancellerie mérovingienne jusqu'au début du VIIIe siècle, des épices, du *garum* – un condiment à base de poisson dont raffolaient les Romains – des fruits exotiques, de l'huile d'olive ou encore des textiles orientaux. Des analyses récentes ont également montré que les grenats, ces pierres rouges si caractéristiques des bijoux mérovingiens, provenaient d'Inde.

L'époque mérovingienne était également

Panoplie de garçonnet - Fer
Vers 530-550, Bossut-Gottechain, Grez-Doiceau (Belgique)
Photo : ©SPW-AWaP



LE MONDE DE CLOVIS
Musée d'Archéologie nationale
Saint-Germain-en-Laye
Du 22 octobre 2022 au
22 mai 2023

Panoplie masculine : le « chef » de Chaouilley - Or, argent, fer, silex
Vers 525-550, Chaouilley (Meurthe-et-Moselle)
Photo : Jean-Gilles Berizzi

GAËL LANNURIEN

Pour la création visuelle des personnages et l'habillage illustré des salles, les commissaires de l'exposition ont fait appel à Gaël Lannurien. Cet illustrateur travaille aussi bien dans le domaine du jeu de société, pour Asmodée, Space Cowboys ou Pearl Game, du jeu vidéo ou de l'illustration de livres historiques pour enfants.

Il aime particulièrement mettre en image des univers quel que soit le support : livre, jeux de plateau, jeux vidéo, bd, etc. Dans le domaine du jeu de rôle il a illustré les épisodes 1 & 2 de la campagne *Dearg* pour *Les ombres d'Esteren*. En tant que joueur il dit avoir beaucoup aimé *L'œil noir* et *Warhammer*.

Les commissaires de l'exposition ont choisi Gaël pour le côté épique de son style, couplé à son grand intérêt pour l'histoire, ce qui donne à l'exposition des images historiquement correctes mais teintées du souffle nécessaire pour nous emporter dans cette époque lointaine.

une époque de mutations et d'innovations dans le domaine de la métallurgie, tant du point de vue des techniques que de l'organisation de la production, et de l'agriculture. Enfin le christianisme continue à se répandre en Europe du nord grâce à un réseau d'évêchés toujours bien implanté malgré la disparition de l'empire.

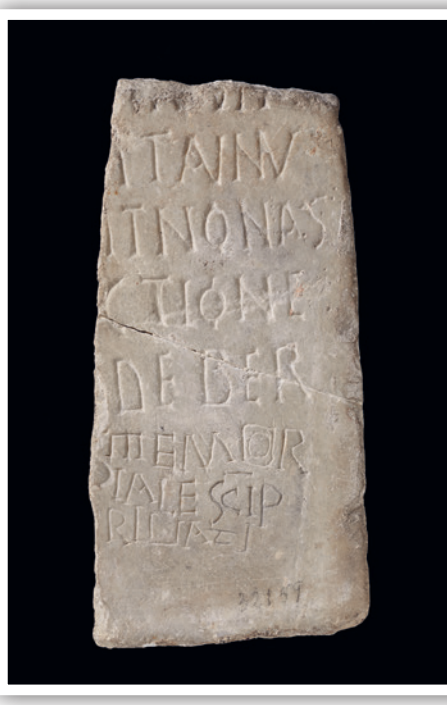
Jeu ou exposition ?

C'est dans la vie quotidienne des habitants de cette Europe en pleine évolution que l'exposition veut vous plonger. Il convient cependant de s'interroger sur le mot « exposition » pour caractériser *Le monde de Clovis*. En effet, si l'on s'en tient au fait qu'une exposition c'est montrer des objets, ici des objets archéologiques, dans un lieu dédié alors oui *Le monde de Clovis* est une exposition. Mais il serait plus que malavisé d'entamer la visite en pensant à une simple déambulation de salles en salle, en contemplant les œuvres et en lisant les cartels. *Le monde de Clovis* est en effet avant tout un parcours ludique, au carrefour entre le jeu de rôle, le jeu vidéo, le livre dont vous êtes le héros et l'*escape game*. La première étape de la visite consiste en un choix parmi les quatre personnages proposés : Andarchius, Bathilde, Médard ou Geneviève.

Une fois que le visiteur a choisi son personnage il va suivre son histoire, de sa tendre enfance à sa maturité, et influer sur celle-ci par ses choix. Il doit pour cela prendre le livret correspondant au personnage ou télécharger l'appli. L'appli rapproche l'exposition d'un jeu vidéo tandis que le livret, avec ses pages renvoyant à d'autres pages sans continuité directe rappelle les livres dont vous êtes le héros. L'utilisation d'un de ces deux supports est indispensable pour profiter pleinement de « l'expo-jeu ». Chaque personnage possède des points de prestige et des points de richesse, dont certains dès la naissance. Les choix du visiteur feront évoluer ces points de richesse ou de prestige qui détermineront certains évènements de la fin de la vie du person-

nage. Dès la première salle de l'exposition, les Personnages-Visiteurs sont confrontés à un choix, celui de l'apprentissage. Une vitrine montre des objets archéologiques liés aux différentes possibilités proposées. Il est demandé au Personnage-Visiteur de choisir un enseignement qui lui sera profitable pour sa vie future : va-t-il s'initier au latin, aux runes, à la comptabilité ou à rien de tout cela ? En fonction de votre personnage, certains choix seront particulièrement éclairés ou sans intérêt, rapportant ainsi plus ou moins de points de richesse ou de prestige. Les cartels dans l'exposition parlent des objets, mais l'impact des choix sur la vie du personnage ne peut se lire que dans le livret ou sur l'appli. La salle suivante, intitulée « construire son avenir » est divisée en quatre parties, une par personnage. Ainsi, en fonction du personnage choisi, on ne voit pas les mêmes objets ! Il faut donc revenir plusieurs fois, et changer de personnage, si l'on veut ne rien rater. Le parcours alterne donc espaces communs avec espaces individualisés, rendant chaque visite unique. Les actions des Personnages-Visiteurs ne se bornent en outre pas seulement à des choix devant des vitrines. Dans une des sections, le choix n'est tout simplement pas possible et c'est le hasard qui intervient, montrant que certaines étapes de l'existence ne sont pas entièrement maîtrisables. Une autre section, rassemblant tous les Personnages-Visiteurs, ressemble à un *escape game*. Chaque personnage est confronté à une énigme à résoudre avant de poursuivre son chemin. Bathilde doit par exemple résoudre une opération en chiffre romain, tandis que Médard doit jouer un coup dans une partie de *hnefatafl*.

L'accumulation de points de richesse ou de points de prestige détermine en outre la réussite ou l'échec de certaines décisions,



Stèle funéraire - Marbre
Vers 600 ou 700, Clermont-Ferrand
Photo : Franck Raux

Paire de fibules en forme d'oiseaux
Or, grenat, verre - Vers 470-570, basilique de Saint-Denis, Saint-Denis (Seine-Saint-Denis)
Photo : Franck Raux

Table d'autel - Marbre
Vers 450, Saint-Marcel-de-Crussol (Ardèche)
Photo : Franck Raux

LE *HNEFATAFL*

Le *hnefatafl* (la table du roi en vieux norvégien) est un jeu de stratégie combinatoire abstrait d'origine scandinave de la famille des jeux de *tafl*, populaire à l'époque viking. Il est assez fréquemment cité dans les sagas nordiques. Le jeu se déroule sur un plateau de 9 cases sur 9. Un joueur joue le camp des défenseurs (pions blancs) : un roi au centre du plateau et huit soldats qui le protègent. L´autre joueur joue le camp des attaquants (16 pions noirs), positionnées au début du jeu sur les cases extérieures du plateau. Le but du jeu est, pour les attaquants, de capturer le roi et, pour les défenseurs, de le faire fuir vers l'une des 4 cases de coin du plateau de jeu.

ANDARCHIUS

Andarchius, l'audacieux, est né dans la petite paysannerie gallo-romaine, comme la plupart des habitants du royaume des Francs. Ses parents sont des exploitants semi-libres, dépendant de grands propriétaires terriens. Il compense cette origine modeste par une grande audace. Sera-t-il à la hauteur de ses ambitions ?

GENEVIÈVE

Geneviève, la courageuse, appartient à la petite communauté syrienne, c'est-à-dire originaire de l'empire byzantin, installée à Paris. Ses parents, qui parlent donc grec, sont venus de l'Orient romain et la famille s'est spécialisée dans le commerce d'épices, de verre et de tissus de soie. Courageuse et diplomate, Geneviève cherche à se tailler une place de choix au sein du monde franc.

Photo : Loïc Hamon

surtout quand le Personnage-Visiteur fait un choix un peu trop audacieux pour un représentant de sa classe sociale.

L'expo-jeu *Le monde de Clovis* est un moyen incroyablement immersif de découvrir la civilisation de l'Europe mérovingienne. Les objets exposés, les choix proposés, les résultats obtenus et les épreuves passées, tout concourt à vous faire appréhender le quotidien, les défis et le destin des femmes et des hommes de ce temps. Ce qui est véritablement unique dans l'exposition, c'est cette manière purement narrative et ludique d'appréhender les multiples aspects d'une époque ancienne qui ne nous est guère connue.

Quatre personnages, quatre destins

Au cœur du dispositif se trouvent quatre personnages, deux femmes et deux hommes très différents, incarnant la diversité de la société mérovingienne. Chacun porte le nom d'un personnage historique, mais son histoire est très différente de celle de son homonyme célèbre.

Inspis

L'époque mérovingienne n'est quasiment pas exploitée dans aucun jeu de rôle. Les jeux de rôle fantastiques s'inspirent soit de l'antiquité, soit d'un Moyen-âge plus récent voire de la Renaissance. Pour-

BATHILDE

Bathilde, l'habile, appartient à une famille d'esclaves d'origine anglo- saxonne installée en Gaule, à proximité d'Amiens. En effet, dans l'Europe mérovingienne, l'héritage de la culture romaine passe aussi par le maintien de la pratique de l'esclavage. La plupart des esclaves provient des iles anglo-saxonnes.
Bien que d'origine très modeste, Bathilde est intelligente et a de l'ambition : un jour, elle lancera des modes et les femmes les plus importantes du monde franc porteront ses créations.

MÉDARD

Médard, l'intelligent, est issu d'une noble famille franque qui, après avoir quitté le nord-ouest de l'Allemagne actuelle, est arrivée en Gaule et s'est tout récemment convertie au christianisme. Il est prêt à quitter la propriété de ses parents pour partir en expédition. Lettré et fin stratège, il souhaite suivre les traces de son père et devenir à son tour un guerrier de renom.

tant tout dans cette exposition est source d'inspiration pour la création de l'historique de votre personnage. Les choix que les personnages de l'exposition ont eu à faire au cours de leur vie sont autant de motivations possibles pour partir à l'aventure. Ainsi le parcours de Médard, le guerrier franc, a tout de celui de l'aventurier classique, mais celui de Geneviève la marchande syrienne est tout aussi intéressant pour servir de point de départ à des aventures de longue haleine.

VINCENT BLANCHARD

Moules de fonderie et objets associés,
alliage cuivreux, céramique - Vers 500-525, Namur (Belgique)
Photo : ©SPW-AWaP

LES JEUX DE RÔLE SE SONT-ILS ASSAGIS AVEC LE TEMPS ?

Bitume V6,
Pierre Le Pivain (1996)

O TEMPORA, O MORES (« *AUTRES TEMPS, AUTRES MŒURS* », POUR CEUX DU FOND). LES VIEUX BRISCARDS (DONT JE SUIS) SE SOUVIENNENT D'UNE ÉPOQUE OÙ LES PAGES DES JDR ET DES MAGAZINES AFFICHAIENT SANS COMPLEXE DES SCÈNES DE VIOLENCE ET DE NUDITÉ CRUES, SOUVENT GRATUITES. ET C'ÉTAIT CHOUETTE ! ENFIN... PAS TOUJOURS. ET PEUT-ÊTRE PAS TANT QUE ÇA.

LA RÉVISION DE CLASSIQUES À LA SAUCE DES ANNÉES DEUX MILLE PARAÎT AUJOURD'HUI... GENTILLETTE. (...) CITONS *VAMPIRE* V5 ET SES PHOTOGRAPHIES « PAPIER GLACÉ » DANS LE STYLE *VOGUE*.

« Sage », comme une image...

Précisons, avant toute chose, ce que l'on entend par « sage ». Les définitions sont en effet nombreuses, et on n'en compte pas moins de six dans le Larousse. Ces dernières font référence au calme, à la réserve, à la prudence, à la docilité, aux mœurs... Je dois avouer que j'aime bien celle-ci : « *Qui évite tout excès, toute originalité, et reflète un certain conformisme.* » Pour résumer, imaginons un garnement turbulent ayant su s'acheter une conduite en mûrissant, après avoir fait tout plein de grosses bêtises.[1]

On savait s'amuser, en ce temps-là...

Retour sur les années 80-90. *Bitume* (1986) surfait sur la folie post-apocalyptique de *Mad Max*. *Zone* (1987) relatait le quotidien des gangs de banlieue. Des *skinheads* tatoués de croix gammées squattaient les pages de *Berlin XVIII* (1988). Des curés chassaient le démon à coups de pétoire dans *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (1990). *Torg* se moquait ouvertement du Saint-Père (1991). Des corps dépecés et démembrés « ornaient » la couverture du supplément *L'Empire Ténébreux* (1992), dans la gamme *Hawkmoon*. Un top model anorexique en petite forme illustrait le scénario *Chic-héroïne* (*Vampire : la Mascarade*) dans le *Casus Belli* 117 (1999). Et sans parler de *Backstab*, généreux en matière de poitrines dénudées (parfois sans rapport avec le scénario illustré). Tout cela ne relevait pas du goût le plus fin, et on avait un peu l'impression excitante de jouer un PJ contrebandier en achetant son mag' en cachette, au kiosque du coin.

Shock to the system

Cet esprit *rock'n'roll*, pour ne pas dire *punk*, s'inscrit dans un contexte. Débarrassé de la censure giscardienne en 1981

et d'une politique conservatrice faussement progressiste[2], encouragé à une totale liberté d'expression par la vision culturelle plus moderne de François Mitterrand et Jack Lang, le monde du divertissement lâcha la bride à son inspiration, pour le meilleur et pour le pire. Cet engouement donna naissance à un big bang de créativité sans limites imposées. Littérature, musique, jeux vidéo, et même télévision… Le grand n'importe quoi des années quatre-vingt[3] aboutit parfois à faire émerger des perles au cœur de la *pop culture*, et ce fut aussi valable pour le monde du JdR (*Star Wars D6, Torg, Warhammer*, etc.).

La chasse aux sorcières

Puis vint la diabolisation du JdR en 1994, notamment à travers les émissions de Mireille Dumas. Celles-ci marquent un point symbolique, mais le JdR connut ses « affaires », plus ou moins graves, avant l'apocalypse Dumas. Le pentacle en couverture d'*INS/MV* (1989), l'illustration en double-page d'une orgie de *Hawkmoon* par Alain Gassner dans *Tatou* en 1992 (interview dans le *JdR Mag* 56), etc. Autant dire que l'ouragan approchait, et que les provocations commençaient à attirer l'attention. Pourtant, le début de scandale autour du JdR n'a pas empêché 7ème Cercle de sortir *Kult* en 1995, tout de même assorti d'un macaron « –16 », conformément à la couverture originale. Les parents s'intéressèrent alors de plus près au hobby de leurs ados, ouvrirent les pages du mag' acheté en loucedé, et les JdR se retrouvèrent au placard. Notons toutefois que les partisans de cette théorie oublient de mentionner l'apparition, à la même époque, des jeux de cartes, et plus particulièrement *Magic* (1993). Un petit format pas très cher, facile à stocker, et s'écoulant rapidement… Des règles assimilables sans trop d'investissement en termes d'argent, de préparation et de temps… Un « *turn-over* » incomparable avec celui des JdR, coûteux et gourmands en espace… Des collections inachevables, motivantes pour une clientèle toujours à la recherche de la carte rare… Et une nouvelle clientèle, plus « abondante »[4]. C'est ainsi que David bouta Goliath hors des étals des magasins spécialisés. Ce fut la fin d'un âge d'or et le JdR survécut dans un marché de niche, pour revenir plus fort.

Rock'n'roll, baby (mais pas trop quand même)

Pour ceux qui ont connu cette époque, la révision de classiques à la sauce des années deux-mille paraît aujourd'hui… gentillette. En 2005, la sixième édition de *L'Appel de Cthulhu* délaissa les illustrations macabres dérangeantes au profit de dessins stylisés et de photographies d'époque. Citons également *Vampire* V5 (2019) et ses photographies « papier glacé » dans le style *Vogue*, *Cyberpunk Red* (2021) et sa maquette aux airs de catalogue Ikéa, et même des créations originales comme *One%* (2017) dont le sujet (les *bikers*) se prête au jeu de la provoc', qui semblent édulcorés, sur le fond et la

MAIS D'OÙ TU PARLES, CAMARADE ?

Cette expression trotskiste post-68, adressée à un interlocuteur, visait à discréditer sa connaissance concrète d'un sujet. Autrement dit : « *C'est bien beau de nous parler des JdR des années 80-90, mais encore faut-il les avoir connus* ».
Pour situer le contexte et ma connaissance du bazar, je me vois donc contraint de recourir à une pratique déconseillée aux rédacteurs : parler de soi.
Je suis né en 1978 et, curieusement, je n'ai pas découvert le JdR par la pratique. En 1992, intrigué par les « rapports de parties » effectués par un ami de collège tous les lundis, je peinais à comprendre le fonctionnement de ce drôle de jeu où l'on contribuait à construire librement une histoire non linéaire. J'entendais alors parler pour la première fois de *L'Appel de Cthulhu* et Lovecraft, de *Warhammer*, d'alignements bons et mauvais, et apprenais à l'occasion qu'il existait un jeu de rôle *Star Wars*.
Hélas, je n'osai pas franchir le pas en acceptant l'invitation de mon camarade à venir jouer chez lui, mais commençai à traîner mes guêtres dans un magasin de jeux d'Angoulême, fasciné par les couvertures de *Torg* et sa « Cyberpapauté ». J'investis dans la seconde édition de *Star Wars* (JdR le moins cher du marché), essayai de comprendre les règles en créant des personnages, on me prêta le *Guide du Maître* et le *Manuel des Joueurs* d'*AD&D*[5] 2nde édition, et j'achetai à l'occasion *Casus Belli*. Cela n'est que plus tard, en 1998, à la fac, que je me réintéressai au JdR avec l'apparition du livre d'initiation de *Vampire*, « testé » chez des amis avec Bauhaus en fond musical (album *Crackle* fortement conseillé).
En 2005, par un concours de circonstances, je me retrouvai à travailler dans le milieu du JdR avec la première équipe de *Crimes*, pour finir par atterrir en 2018 dans ces pages et celles de la gamme *Wasteland*.

1. Amis des chiffres, sachez que cet article sera ponctué de dates, histoire de bien retranscrire la chronologie des événements de la fabuleuse aventure du JdR

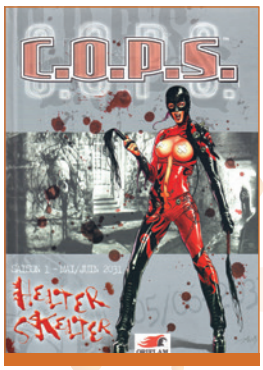
2. Cf. l'abolition de la censure des films érotiques au cinéma en 1974.

3. Nous parlons d'une époque où, dans l'émission Coco Boy, *des invitées assuraient un* strip-tease *intégral en première partie de soirée sur TF1…*

4. On pourrait également aborder l'apparition des MMORPG, *au risque de trop s'éloigner du sujet.*

5. Règles avancées de Donjons & Dragons.

forme. Le JdR se démocratise, devient plus populaire, « *mainstream* », et on comprend sans mal que, selon les critères actuels, l'outrance n'y trouve plus sa place. Mais n'y perd-on pas également, au passage, un peu du fun qui caractérisait ce loisir atypique ?
Prenons *Star Wars* (1987), un JdR grand public, pas spécialement réputé pour sa teneur en sexe et en violence. La version Edge (2014) se caractérise par un *background* et des règles étonnamment sérieux et solennels. Joue-t-on à *Star Wars* pour explorer des temples perdus ? Pour mémoire, la version D6 permettait d'incarner un jedi alcoolique ou un droïd, le joueur étant alors contraint d'émettre des bips-bips pour communiquer (tant bien que mal) avec le MJ…



C.O.P.S. : Helter Skelter
Oriflam, 2003

Hot stuff inside

Alors, que s'est-il passé ? Plusieurs explications possibles. Notez que l'une n'empêche pas l'autre… Et nous nous garderons bien d'en imposer une, pour éviter les foudres des esprits chagrins confondant « point de vue » et « affirmation péremptoire ».

- Une fois sorti de la tempête, le JdR voulut élargir son audience, s'étendre au grand public, aux familles et à une nouvelle génération, et ne plus se limiter à une communauté de vétérans.
- Avec l'arrivée d'une deuxième vague de joueurs, succédant aux *boomers* ayant connu ses débuts, il s'est naturellement adapté à une époque plus lisse, plus politiquement correct, pour rester dans les clous.
- Il ne veut désormais plus choquer, sous couvert d'une volonté légitime de ne heurter personne, craignant les retombées de communautés très actives sur les réseaux sociaux, finalement peu représentatives de la majorité des joueurs.
- Le marché pratique la technique du caméléon. Il présente une façade respectable, et

reste corrosif pour qui prend la peine de lire ses cinq-cents pages. C'est flagrant à la lecture du *Journal de Beckett* (critique dans le *JdR Mag* 53), à première vue inoffensif, mais dont les textes recèlent des passages très éprouvants concernant le Sabbat ou le Tzimisce Dracula.

- Le JdR a atteint un stade de maturité, et les joueurs avec lui. En clair, ils n'ont plus besoin d'excès puérils pour être incités à acheter un jeu, ou pour s'amuser.
- Il ne cherche plus à appâter son public avec des illustrations-chocs. Les rôlistes aguerris connaissent les *backgrounds* des jeux, parfois parvenus à leur cinquième version, et savent parfaitement ce qu'ils y trouveront. Par ailleurs, les amateurs de sensations fortes peuvent depuis longtemps accéder, *via* le Net, à des contenus plus *trashs* que dans le plus barré des JdR.

L'explication idéale permettant de concilier les points de vue consisterait à dire « *le JdR n'est pas plus ou moins sage, tout dépend comment on joue* ». Ce qui n'est pas faux. Après tout, il est question de boîtes à outils dans lesquelles le MJ pioche ce dont il a besoin. *Donjons & Dragons* contient assez de créatures monstrueuses et de pièges impitoyables pour traumatiser vos joueurs. Le concept d'un cube gélatineux digérant lentement un aventurier est, en soi, assez dégoûtant pour ne pas « en rajouter ».

C'était (pas forcément) mieux avant

La progression de cette réflexion nous amène à reconnaître que chaque époque présente ses avantages et ses inconvénients. Il ne s'agit pas de prétendre que « *plus c'est trash, et mieux c'est* ». Pour apporter un peu de nuance, si l'approche des années 80-90 était indéniablement fun, elle était rarement de bon goût.

Nul doute que, dans les années quatre-vingt, un jeu horrifique comme *Alien* aurait été envahi d'illustrations de xénomorphes massacrant des humains. La charte graphique aurait gagné en efficacité, mais au détriment de l'ambiance véhiculée par les illustrations stylisées du jeu d'Arkhane

Dossier A... comme Assassin (Backstab N°5) - Stéphane Levallois (1997)

Asylum Publishing. Pour résumer, le JdR est devenu plus subtil, sur le fond et la forme. Les règles tendent à réduire les possibilités de composer un Gros Bill, et les dessins sont moins *in your face*. En outre, la représentation stéréotypée de la gent féminine et de certaines communautés laissait un goût amer, bien que traitée sur le ton de l'humour et de la dérision.

Les auteurs et illustrateurs, français ou anglo-saxons, ne se posaient pas forcément de questions sur l'impact psychologique que pouvait avoir la caricature sur les personnes concernées. L'insouciance était de mise, davantage que la malveillance et les mauvaises intentions. On se trouvait alors un peu dans la situation d'une blague gênante concernant un invité, à une soirée, suivie de l'inévitable « *bah, c'est pour rire !* ». Mais voilà, l'humour outrancier ne fait pas

Jeux & Stratégie n°5 (1990)

rire tout le monde, a fortiori quand on en est la cible. Rappelons que le but d'un JdR est de divertir, et non de blesser une partie de son public. Quant à la représentation de la drogue, celle-ci était moins taboue. *Berlin XVIII* (encore lui !) montrait ainsi un *junkie* se piquer, au risque de banaliser l'acte.

STAR WARS PERMETTAIT D'INCARNER UN JEDI ALCOOLIQUE OU UN DROÏD, LE JOUEUR ÉTANT ALORS CONTRAINT D'ÉMETTRE DES BIPS-BIPS POUR COMMUNIQUER (TANT BIEN QUE MAL) AVEC LE MJ...

À consommer avec modération

L'anarchie des débuts a donc laissé place à une certaine « autorégulation », qui aura permis au JdR de s'émanciper et de redorer son image. Toutefois, ne tombons pas pour autant dans l'excès inverse en cédant à la crainte d'éventuels reproches à la moindre incartade. S'il n'est jamais inutile d'écouter d'autres points de vue, de se remettre en question, nous voyons où cette porte ouverte peut nous mener. Nous avons déjà entendu des voix s'offusquer de la présence d'illustrations de femmes dénudées dans les JdR, en oubliant au passage que le Louvre en est rempli... Sans parler du magnifique travail de Bastien Lecouffe-Deharme dans le JdR, notamment sur *Kult – Divinité Perdue* (2018) et *Gods* (2022). Où se situe la limite entre l'esthétisme et le racolage ? Laissons chacun en juger.

Par ailleurs, le JdR exploite parfois les stéréotypes sexistes pour mieux s'en moquer et « jouer avec ». Citons *Macho Women with Guns* (1988), qui malgré ses femmes en petites tenues exhibées en couverture, inversait le « rapport de force » entretenu avec le « mâle dominant ». Ou bien *Brainsoda* (2005), avec ses « *babes* » en short serré, parodie des *slashers* et autres films d'horreur où des *teenagers* se font massacrer un par un. Ou encore *Bimbo* (2014), qui pastichait les rôles de seconde zone octroyés aux femmes dans les séries B et Z. Malgré l'évidente ironie de ces jeux, nul doute qu'ils auront été perçus par certains « au premier degré ».

Cette perception différente des choses d'une époque à l'autre peut d'ailleurs donner lieu à un petit jeu subjectif, j'ai nommé le « *Passera ou Passera Pas ?* ». J'ai tendance à penser que la chambre d'écho des réseaux sociaux nous donne une fausse idée du seuil de tolérance du public. Par exemple, le dossier « P... comme Prison » du *Backstab* 1, où sont décrites les règles tacites régissant les relations entre détenus : passera ou passera pas ? Malgré son caractère choquant (utiliser un sujet grave comme élément de jeu), il pourrait sûrement être publié aujourd'hui tel quel.

Et donc, zéro censure, et laissons les auteurs s'exprimer comme bon leur semble ? La nature humaine étant ce qu'elle est, et le JdR s'adressant aussi à un public mineur, les excès doivent être surveillés du coin de l'œil pour éviter le retour de la chasse aux sorcières précédemment décrite. En général, l'éditeur s'en charge lui-même. Il existe des cas célèbres, notamment chez White Wolf, qui dut recourir à l'autocensure ou à des excuses pour donner suite à des références malvenues aux camps de concentration, ou à la persécution des homosexuels en Tchétchénie (dans *Vampire* et *Wraith*). Un JdR comme *Noctum* (2005) n'a jamais franchi le cap de la traduction en français, et il suffit de voir sa couverture putassière pour s'en réjouir. La sagesse revient ici à se poser une question simple : « *Dans le cadre d'un loisir, n'allons-nous pas trop loin ?* »

Pour résumer, le jeu de rôle n'aurait-il pas connu une parenthèse (enchantée ou désenchantée, selon le point de vue), entre la censure giscardienne et une sorte de frilosité actuelle ? Ou bien une période chaotique, quand n'importe qui pouvait publier n'importe quoi ? Le « *too much* » n'est-il pas préférable à l'autocontrôle constant ? Dans tous les cas, au risque

Cyber Age – 28 Minutes dans le Futur (*Casus Belli* HS N°16) - Éric Puech (1995)

Cyberpunk 2020
(Oriflam) - 1991

Cyberpunk Red
(Arkhane Asylum Publishing) - 2022

de nuire à la liberté d'expression artistique, l'évolution de notre loisir vers plus de maturité ne doit pas devenir un champ de batailles idéologiques.

Une époque vraiment plus lisse ?

« *Un bien intéressant argumentaire…* », me direz-vous, « *… mais qui repose sur l'idée que la culture populaire s'est tout entière autocensurée depuis le passage symbolique aux années deux mille.* » Bien sûr, le sujet porte à débat. Si certains médias se sont assagis, d'autres en ont profité pour attirer un public frustré en quête de sensations fortes. De façon intelligente, réfléchie, justifiée ? Là encore, laissons chacun l'apprécier et trier le grain de l'ivraie. Un film comme *Massacre à la Tronçonneuse* a longtemps été conspué, avant de devenir un classique analysé par des étudiants en cinéma.

De *MilleniuM* à *Squid Games* en passant par *Oz* et *Game of Thrones*, les séries ont sans cesse repoussé le curseur de l'acceptable en termes de sexe et de violence. Les jeux vidéo, de *Mortal Kombat* à *God of War*, ont franchi la limite du gore abandonnée par le cinéma (exception faite d'ovnis comme *Hostel* ou *Saw*), et les films *hardcores* se sont réfugiés sur les plate-formes de *streaming* (*Predator – Prey, Hellraiser 2022…*). Les éditeurs de *comics* ont lancé des lignes pour adultes, afin de se démarquer des *comics mainstream*. Dans ces conditions, peut-on affirmer que le paysage culturel actuel est plus sage ? Disons qu'il a atteint une phase de maturité où les publics sont mieux ciblés, et les marchés segmentés. Sans doute en est-il de même pour les jeux de rôle.

Aujourd'hui, le JdR se porte bien, merci pour lui. Et dans les faits, en cherchant bien, son aspect provocateur a subsisté au-delà des années deux mille. En 2003, le supplément *Helter Skelter* pour *C.O.P.S.*, digne héritier de *Berlin XVIII*, fit très bien le tour de son sujet malsain : les *serial killers*. En 2010, *Lamentations of the Flame Princess* surprit par son caractère extrême. *Sombre* (2011) proposait d'incarner des martyres de films d'horreur. *Lex Occultum* dévoila en 2018 une orgie en double-page qui n'était pas sans rappeler celle de *Hawkmoon*. *La Trilogie de la Crasse* (2018) est réservée à un public *très* averti. *Brancalonia* (2021) assume un *background* rabelaisien inspiré du western spaghetti en célébrant pets, rots et grosses poitrines. *Kabbale* (2021) se veut un hommage à William S. Burroughs, auteur du *Festin Nu* et expérimentateur de drogues diverses. *Kult – Divinité Perdue* (2021) propose des illustrations perturbantes, y compris dans sa version grand public censurée (test dans le *JdR Mag 56*). *Hawkmoon* (2022) suit les traces de sa première version en exploitant la folie psychopathe des Granbretons. *Horrifique* (2022) revisite *Cthulhu* à la sauce gore. Bref, pour finir sur une note de… sagesse : « *Il y aura toujours un public pour ça* », comme on dit, et il trouvera son bonheur sur le marché, chez les auteurs autoproduits (ou les indés, comme ils préfèrent se désigner) et les acteurs majeurs du JdR comme Arkhane Asylum Publishing.

Florent Martin

Dans le domaine du JdR, Florent a surtout œuvré sur la première édition de *Crimes*. Il est aussi l'auteur d'un scénario officiel de *Trinités*. On le retrouve aux crédits du supplément *Trois Fois Paris* pour *Wasteland*, en tant que coauteur. Plusieurs de ses nouvelles ont été publiées par des revues. Il a également été critique pour le site nooSFere et anime un blog consacré à l'actualité de la culture populaire, Balades Cosmiques.

Un Granbreton de l'Ordre du Crâne (*Hawkmoon*)
Borja Pindado (2022)

ÉPISODE 11
VOUS ENTREZ DANS UNE AUBERGE

LA REINE DES KAREN

Illustration : David Chapoulet.

Vous poursuivez votre progression vers le palier supérieur de l'auberge, toujours suivis par (*bruits de dés derrière le paravent*) vingt-neuf chevaliers du Cliquetout. Mais vous n'avez pas peur. Plus rien ne vous fait peur depuis que vous avez vaincu les escargros et le golem tas-de-vaisselle.

Vous parvenez à un petit couloir fermé par une porte. Vous l'ouvrez et découvrez une chambre commune bordée de lits superposés. À l'autre extrémité, un lit Queen Size avec de nombreux oreillers fluo, où paresse une forme qu'on ne pourrait qualifier «d'humaine» sans verser dans l'exagération tant elle est rose et grasse. D'épais cheveux d'un jaune filasse dépassent de sa tête et s'étalent autour d'elle, pareils à des algues mutantes.

Lorsqu'elle vous aperçoit, la créature s'écrie : «Au suivant !»

Est-ce une sirène ? Vous avez le plus grand mal à résister à son injonction. (Jet de sauvegarde contre la volonté.) Malheureusement, c'est plus fort que vous : vous avancez, à la fois attirés par ses cris et poussés par la marée des Cliquetout.

Vous approchez de la créature. Ses traits sont indistincts, mais vous la sentez habitée par une grande colère. À ses côtés se tiennent 2d6 hommes en habits rouges frangés d'or. Probablement des bardes. Ils soufflent dans des pipeaux déments dont la grêle lamentation vous donne le tournis.

«Au suivant !», ordonne la créature en vous faisant signe d'approcher.

Que faites-vous ?

«On l'écrabouille», clame votre barbare, tandis que votre prêtre égrène son chapelet en murmurant une prière. Votre mage est trop occupé à compulser son grimoire pour répondre, tandis que votre roublard supplie : «On ne peut pas faire une nouvelle sauvegarde ?»

Malheureusement, quand bien même trouveriez-vous la force de vous arracher à l'emprise de la Karen, les Cliquetout empêchent toute retraite. Alors que votre barbare s'apprête à empoigner sa hache, la Karen ordonne : «Donnez-vous la main ! Tous les suivants du monde devraient se donner la main !» (Voilà ce que la nuit elle crie, dans son délire.)

Derrière vous, les Cliquetout se donnent la main tout en cherchant à attraper les vôtres. Un frisson vous parcourt. C'est la peur. Cette Karen est pire que tout ce que vous avez affronté jusque-là.

«C'est la boss de fin de niveau, commente votre mage.

— Je me demande ce qu'il y a après, s'interroge le barbare.

— Probablement un autre niveau, suggère le roublard.

— Avec la fille de la Karen ?

— Ou sa mère !»

Ne sachant laquelle des deux est la pire, vous êtes pris de vertiges. C'est alors que la Karen hurle : «Votre chef ! J'exige de parler à votre chef !

— Je crois qu'elle veut te parler, dit le barbare au mage.

— Non, à toi, rétorque ce dernier en se tournant vers le roublard.

— À toi, fait celui-ci en poussant le prêtre devant lui.

— Mais je n'ai rien d'un chef, s'indigne votre prêtre. Je ne suis même pas père supérieur. Même pas père, d'ailleurs. Enfin, pas que je sache.»

Mais il n'a pas le temps de terminer que les bardes entonnent une sarabande endiablée, tandis que la Karen poursuit : «Venez à moi et gagnez en notoriété ! Acquérez des suivants de grande qualité, réels et livrables instantanément. Soyez crédibles auprès de ceux qui suivent vos aventures !»

Un filet de sueur ruisselle entre vos omoplates. «*Ceux qui suivent vos aventures ?*» Mais qui sont-ils ? Il vous semblait qu'en dehors du MJ – honneur à Lui –, personne ne suivait vos aventures. Auriez-vous des lecteurs ? Ou plutôt, des «suivants» ?

Choupette

JEU DE RÔLE MAGAZINE

PRINTEMPS 2023

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO :

- **FINANCEMENT PARTICIPATIF :** LE BILAN ANNUEL DE JDR MAG
- **ENTRETIEN AVEC :** PIERRE LE PIVAIN ET VINCENT MATHIEU...
- **ON Y AURA JOUÉ D'ICI LÀ !** OMÉGA, WÜRM SAGA, NIBIRU...
- **DES SCÉNARIOS :** D&D, CTHULHU HACK...

SANS OUBLIER DE L'ASPIRINE

JEU DE RÔLE MAGAZINE :
LE RETOUR DES ABONNEMENTS !
EN 2023, LANCEMENT D'UNE CAMPAGNE D'ABONNEMENT EN FINANCEMENT PARTICIPATIF
TITAM
https://titam-france.fr
JEU DE RÔLE MAGAZINE
ÉTÉ 2021
AUTOMNE 2021
PRINTEMPS 2019
ÉTÉ 2022
10,5 €